Perfeito! Aqui vai um **cronograma completo**, passo a passo, com **todas as ações** necessárias para desenvolver **1soMath** do zero até o lançamento e posterior **aperfeiçoamento**, incluindo **integração com anúncios**, publicação e tudo que você vai precisar pensar/fazer.

**🚀 CRONOGRAMA COMPLETO – DESENVOLVIMENTO DE 1soMath**

**1. CONCEPÇÃO E PLANEJAMENTO**

* **O que fazer:**
  + Finalizar **documentação de história**, gameplay, narrativa.
  + Criar um **Game Design Document (GDD)** detalhado.
  + Definir **escopo** inicial: MVP ou jogo completo?
  + Esboço dos **assets necessários**.
* **Como fazer:**
  + Usar **Google Docs**, **Notion**, ou **Trello** para organizar.
  + Revisar semanalmente o escopo para evitar excesso de features.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Google Docs, Trello, Notion.
  + **Boas pagas:** Notion (versão paga para mais recursos), ClickUp.

**2. PROTÓTIPO (JOGÁVEL SIMPLES)**

* **O que fazer:**
  + Implementar **movimentação básica**.
  + Criar **1 ou 2 puzzles simples**.
  + Inserir **Pit** como placeholder e testar UI básica.
* **Como fazer:**
  + Usar **Unity** (2D/3D).
  + Utilizar **assets placeholders** (quadrados, círculos).
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Unity Personal + Visual Studio.
  + **Boas pagas:** Plugins de UI como **TextMesh Pro**, **DOTween**.

**3. CRIAÇÃO DE ASSETS (VISUAIS E SONS)**

* **O que fazer:**
  + Criar personagens, cenários, puzzles com o **estilo isométrico**.
  + Desenvolver **animações básicas**.
  + Produzir **sons** e **trilha**.
* **Como fazer:**
  + Gerar via **ferramentas IA** e editar em **Photoshop** ou **GIMP**.
  + Sons: bancos gratuitos ou criar no **Audacity**.
  + **Animações:** Unity Animator ou Spine.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** GIMP, Blender, Audacity, Bfxr, freesound.org.
  + **Boas pagas:** Photoshop, Aseprite, Fmod.

**4. MECÂNICAS DE JOGO**

* **O que fazer:**
  + Implementar **puzzles** principais.
  + Sistema de **limitação de poderes** com opção de anúncios.
  + Gerar **progressão de levels**.
  + **Salvamento de progresso**.
* **Como fazer:**
  + Scripts C# no Unity.
  + Sistema de puzzles com **grid**.
  + Sistema de **decisão** para ramificações.
* **Ferramentas:**
  + Unity + Visual Studio.
  + **Grátis:** PlayFab (salvamento na nuvem).
  + **Pagas:** Easy Save 3 (plugin Unity para salvar local).

**5. INTEGRAÇÃO DE ANÚNCIOS**

* **O que fazer:**
  + Inserir **Unity Ads** ou **AdMob** para Rewarded Ads e Interstitial.
  + Configurar **eventos de recompensa**.
* **Como fazer:**
  + Registrar no **Unity Ads Dashboard** ou **Google AdMob**.
  + Integrar SDK no Unity.
  + Testar anúncios no ambiente de sandbox.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Unity Ads (até certo faturamento).
  + **Alternativa:** AdMob (também gratuito).

**6. INTERFACE E USABILIDADE**

* **O que fazer:**
  + Criar menus, HUD, feedback visual (poderes, erros, acertos).
  + Tela inicial, de pausa, e final.
  + Sistema de **idiomas** (PT/EN pelo menos).
* **Como fazer:**
  + UI com **Canvas** no Unity.
  + Plugins como **TextMesh Pro** ou **Naninovel**.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Unity UI padrão, TextMesh Pro.
  + **Boas pagas:** NGUI, DoozyUI.

**7. CINEMÁTICAS E HISTÓRIA**

* **O que fazer:**
  + Criar **cutscenes** com texto e animação simples.
  + Efeitos visuais para transições e revelações.
* **Como fazer:**
  + Animações simples no Unity.
  + Diálogos com **Timeline** do Unity ou sistema próprio.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Unity Timeline, Cinemachine.
  + **Pagas:** Fungus (fácil de usar para narrativa).

**8. TESTES E OTIMIZAÇÃO**

* **O que fazer:**
  + Testar **jogabilidade**, fluidez, bugs.
  + Otimizar gráficos e som para **mobile/WebGL**.
* **Como fazer:**
  + Beta fechado com amigos/testadores.
  + Plugins de análise como **Unity Analytics**.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** Unity Profiler, Firebase Test Lab.
  + **Pagas:** BugSnag, TestFairy.

**9. PUBLICAÇÃO**

* **O que fazer:**
  + Criar **build final** para plataforma desejada (WebGL, PC, Android).
  + Criar **página de jogo** (Itch.io, Google Play, etc).
  + Preparar **assets promocionais** (logo, ícones, screenshots).
* **Como fazer:**
  + Build via **Unity Build Settings**.
  + Registro nas lojas (Google Play, Itch.io).
* **Plataformas:**
  + **Grátis:** Itch.io, Game Jolt.
  + **Pagas:** Google Play (taxa única), Steam (US$100 por jogo).

**10. MARKETING E DIVULGAÇÃO**

* **O que fazer:**
  + Criar **teaser trailer**.
  + Divulgar em **redes sociais, fóruns de games**.
  + Buscar **feedback** de youtubers ou testers.
* **Como fazer:**
  + Vídeos simples com **OBS Studio** + **Davinci Resolve**.
  + Publicar em **Twitter, Reddit, Discords de devs**.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** OBS, Davinci Resolve, Canva.
  + **Pagas:** Adobe Premiere, After Effects.

**11. APERFEIÇOAMENTO E ATUALIZAÇÕES**

* **O que fazer:**
  + Corrigir bugs pós-lançamento.
  + Adicionar **novos levels, modos, desafios**.
  + Melhorar monetização (analytics).
* **Como fazer:**
  + Manter repositório no GitHub.
  + Receber feedback constante e atualizar.
* **Ferramentas:**
  + **Grátis:** GitHub, Trello.
  + **Pagas:** Unity Cloud Build.

**🎯 RESUMO DAS FASES:**

1. **Planejamento e Conceito** – Organizar tudo no papel.
2. **Protótipo Jogável** – Testar se a ideia funciona.
3. **Criação de Assets** – Visual e som.
4. **Mecânicas e Puzzles** – Coração do jogo.
5. **Integração de Ads** – Monetização.
6. **História e Cutscenes** – Profundidade narrativa.
7. **Testes** – Refinar.
8. **Publicação** – Lançar.
9. **Marketing** – Fazer o mundo saber.
10. **Aperfeiçoamento** – Crescer.

Me diz por onde quer começar ou se quer detalhar alguma etapa? Posso ajudar a **priorizar tarefas** ou sugerir templates pra GDD, Trello, etc!