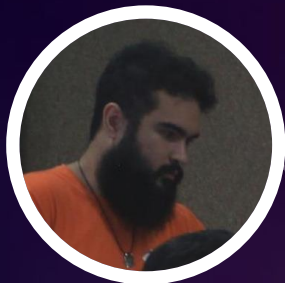




HARMONY DELIVERY



Equipe



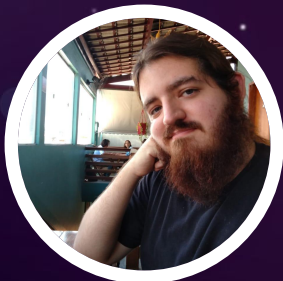
Daniel Feitosa
Game Designer
Mecânicas



Gustavo Rocha
Programador
Música



Maria Eduarda
Artista
Concept e Arte



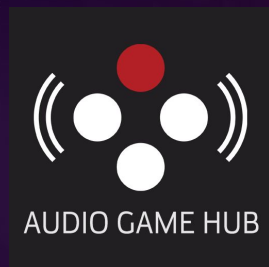
João Pedro
Game Designer
Narrativa



Gabriel Luis
Artista
Marketing

Benchmark

AUDIOGAME.IT
THE AUDIOGAME DIGITAL STORE



Modelo de negócio maduro.

*Necessidade de inclusão
idiomáticas.*

*O visual não chega a ser
inclusivo.*

High concept



**Um jogo casual, inclusivo, onde
você deve desviar de objetos
através de diversos indicativos
sensoriais.**

História

Uma piloto interestelar entregando mercadorias pelo espaço em uma aventura repleta de sons.



Diferencial

- Looping de jogabilidade simples.
- Design amigável.
- Narrativa imersiva.
- Inclusão entre diferentes tipos de jogadores.

Público alvo

Plataformas escolhidas serão PC e Mac.

Crianças de 5 a 10 anos de idade.



Forças

- Integração.
- Conexão com a música.
- Controle simples.
- Língua portuguesa.





Viabilidade

Vendas diretas.

Vendas de pacotes de aventuras
contendo novas galáxias.

Editais de fomento cultural.

Campanhas de financiamento coletivo.



Desafios futuros

Parcerias com ongs para um maiores
validações

Parcerias com universidades

Tornar o projeto open source

Obrigado

