

## 1. Página de Título

“Ahiu Climbing” - O jogo de escalada que você joga com uma mão só.

## 2. Visão Geral

Gênero: Jogo Casual

Público Alvo: O foco é mais nas crianças e adolescentes

“Game Flow: Chegar o mais alto que puder”

Estilo Estético: Estilo voltado ao Cartoon

## 3. Gameplay e Mecânicas

No jogo, seu objetivo é escalar, sendo assim, você começa no pé da montanha e vai controlando sua força para a escalada e a direção que você deseja se lançar. A força deve ser controlada através do jogador, pois a mecânica do jogo funciona como se o personagem saltasse e se segurasse nas pedras. As regras são que você deve controlar sua força para subir, e deve controlar a direção do personagem, e quando você não conseguir fazer isso você vai cair e o jogo termina. O personagem vai saltando e se agarrando às pedras. Haverá no jogo a opção de comprar upgrades para integrar na gameplay, que seriam avatares diferentes, e um super pulo, que deixariam o jogo mais divertido..

## 4. Arte do Game

A arte do jogo é focada num estilo mais cartunesco, pois acreditamos que é um estilo atrativo e característico de jogos que têm um foco em entretenimento e diversão. A música e efeitos sonoros busca seguir a mesma linha da arte, apresentando sons que combinem com a arte e tragam diversão.

## 5. Narrativa, Ambientação e Personagens

O jogo não possui história definida, mas possui diferentes personagens que escalarão lugares ao redor do mundo, podendo escalar vulcões, montanhas com neve e prédios. Como não há história, os personagens serão pessoas escaladoras. Os tutoriais serão informações em texto.

#### 6. Interface

Haverá o menu inicial, e o menu in-game, uma loja para as compras. Câmera focada no personagem e que também mostre suas opções de salto. O controle específico é tocar e segurar na tela e um sistema onde o jogador deve escolher a direção com precisão.

#### 7. Inteligência Artificial

Não há.

#### 8. Aspectos Técnicos

O jogo é para dispositivos mobile, e a Unity 3d está sendo utilizada para seu desenvolvimento.

#### 9. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing

O jogo é para as lojas mobile, será free, mas haverá compras internas. Vamos divulgar o jogo nas plataformas e redes possíveis.