# NOME DO JOGO

## Harmony Delivery

# ARGUMENTAÇÃO DE PERSONAGEM

* Piloto com nome Max (nome de gênero neutro)
* *Pq ela viaja?* => Parte de uma corporação transportadora na qual os pilotos associados costumam ouvir música para marcar o tempo de viagem, além de
* As músicas são utilizadas para ajudar a marcar a duração da viagem, e como mecanismo de compreensão quanto a condição estrutural da nave, uma vez que danos estruturais causam distorção e, assim, o som fica estranho dentro dela enquanto os reparos automáticos não terminam
* Dificuldade de marcar tempo em astronomia. Reutilização da ideia dos ferreiros medievais de contar tempo através de canções

# NARRATIVA

A conquista espacial abriu portas para novos mundos e mercados diferentes. Junto a isso veio também um novo problema: Marcação temporal. A Terra não era mais o único planeta cuja órbita afetava diretamente a sociedade.

Enquanto as transmissões digitais facilmente conseguiam contornar o problema, as corporações que precisavam viajar para entregar seus produtos encontraram uma solução inspirada nos ferreiros medievais: A marcação através do ritmo musical.

Em pouco tempo a solidão silenciosa do vácuo deu lado a pilotos acompanhados por suas listas de músicas, tanto pessoais quanto de rádios colaborativas. Além de servir como contador temporal entre suas viagens, a música também provou ser um ótimo meio de identificar danos estruturais nas naves, com a música ecoando na estrutura danificada de maneira a soar diferente do que é esperado.

Max pilota uma nave de entrega, trabalhando com a *Harmony Delivery* — empresa que vende serviço de entrega.

## Resumo

“Uma entregadora interestelar contando o tempo com a música”

“Uma entregadora no espaço contando o tempo de viagem com a música”

“Uma piloto interestelar entregando mercadorias pelo espaço, acompanhada pela música”

# FLUXO

## Início do jogo

“Bom te ver de volta, piloto. Temos uma nova encomenda para entregar”

## Calibragem/Tutorial

“Antes de sairmos para nossa primeira entrega, vamos conhecer a nave.”

“Vamos testar o radar. Ele avisa de qual lado de onde vem o perigo.”

“Quando o radar apitar no lado <<<Lado que vai tocar>>>, aperte no lado <<<Lado que tem que apertar>>> para desviar”

*Apita do lado indicado e espera.*

*<<< Se apertar do lado errado >>>*

*Apito negativo*

“Você tem que ir para o lado <<<*indicado*>>> para desviar”

*Repete o apito no lado* <<<*indicado*>>>

*<<< Quando apertar no lado certo >>>*

*Apito positivo*

“Muito bem!”

*Faz o mesmo do outro lado*.

*<<< Quando acertar >>>*

*Apito positivo*

“Muito bem! Vamos continuar com nossa viagem.”

## Fase de Jogo

*Duração da fase:* Tempo da música

*A cada 5 esquivas bem sucedidas, sortear uma das seguintes:*

“Muito bem!”

“Assim que se faz!”

“Isso que é pilotar!”

“Yuuupi!”

“Ótima pilotagem!”

“Mandando ver!”

“Isso aew, sem atrasos”

*A cada 3 batidas seguidas*

“Mais cuidado!”

“Ouch!”

“Mais atenção”

“Essa doeu”

“Vai deixar marca”

“Essa foi por pouco”

*Quando está a uma batida de morrer*

??? “Perdi os escudos!” ???

“Mais uma e já era”

“Estamos por um fio!”

*Quando vence a fase*

“Chegamos!”

“Mais uma entrega bem feita”

[Se tiver uma pontuação de pelo menos **x**] “Fomos muito bem!”

*Quando perde*

“Abortar missão!”

“Temos que recomeçar”

“Vou nos levar de volta para segurança”

“Ejetar!”

“Aaah, fim de jogo!”

“Ah, temos que voltar”

“Nossa nave está muito danificada”

“Estamos muito danificados para continuar”

*Passando pela metade da fase*

*[Dá um intervalo de* ***S*** *segundos sem obstáculos]*

“Outra zona de obstáculos se aproxima. Prepare-se!”

“Cuidado! Mais obstáculos em rota de colisão!”

“Ainda não acabou, continue com atenção!”

*Aproximando da* ***Nebula***

“Cuidado! Nebulosa à frente!”

“Chegando perto de uma Nebulosa! Elaatrapalhar os sensores.”

“Esta Nebulosa vai atrapalhar”

# DIFICULDADES

* Mix-up de Mecânicas e Controles
  + Nebulosa
    - Entra com pelo menos 1/3 ou 1/2 da fase jogada (pra deixar o jogador acostumar)
    - Possui um aviso antes de acontecer
    - Além de tirar a visão, diminui o volume do alerta sonoro
    - Dura cerca de 20s ~ 30s
* Mascaramento das Mecânicas
  + Monstros/ataques
* Padrões dos obstáculos baseado no nível de dificuldade/velocidade