**GDD: Ritmo de Aventura**

## Loop de gameplay

* Batalhe, escolha sua recompensa, escolha seu caminho, derrote o chefe.

## Mecânicas

* Estrutura de RPG de turno
  + Ataques
    - Críticos
    - Dano
    - Errar
  + Habilidades
    - Buffs
    - Debuffs
    - Cura
  + Itens
    - Consumíveis
    - Ativos
    - Passivos
  + Efeitos
    - Ao-Atacar
    - Ao-Apanhar
    - Ao-Reagir
    - Ao-Agir
* Ritmo Jogador
  + Ações rítmicas.
    - Sucesso Perfeito
    - Sucesso Bom
    - Falha
* Contra ritmo Jogador
  + Bloqueio
    - Reduz dano
  + Desvio
    - Evita dano
* Ritmo Inimigo
  + Ataques
    - Críticos
  + Habilidades
    - Passivas
    - Ativas
* Construa seu personagem
  + Escolha itens depois de cada “estágio”
  + Miríade de itens possíveis
  + Itens mais raros são mais legais
* Escolha seu caminho
  + Após cada escolha de recompensa desbloqueie opções de caminhos
  + Caminhos mais difíceis dão melhores recompensas

## Objetivos

Fazer um mini game e expandir para um jogo maior e mais único/divertido e obviamente complexo.

## Ideias

Item-Aposta do matemático (Lendário): Fazer contas nunca foi tão importante, seus ataques dão 3x + 1 de dano se forem números ímpares e 0.5x dano se forem números pares

Item-

Habilidade- Cara de fome: Debuff no ataque do inimigo