**GDD: Ritmo de Aventura**

## Loop de gameplay

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

## Mecanicas

* Jogo de Turno
  + Estrutura de RPG de turno
* Entre no sue próprio ritmo
  + Ataque nas horas certas.
  + Use itens no ritmo da batida
* Atrapalhe o ritmo dos seus oponentes
  + Bloqueie ataques inimigos para sobreviver
  + Desvie de ataques para ganhar uma vantagem
* Construa seu personagem
  + Escolha itens depois de cada “estágio”
  + Miriáde de items possíveis
  + Items 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 minigame e expandir para um jogo maior e mais único/divertido e obviamente complexo.