

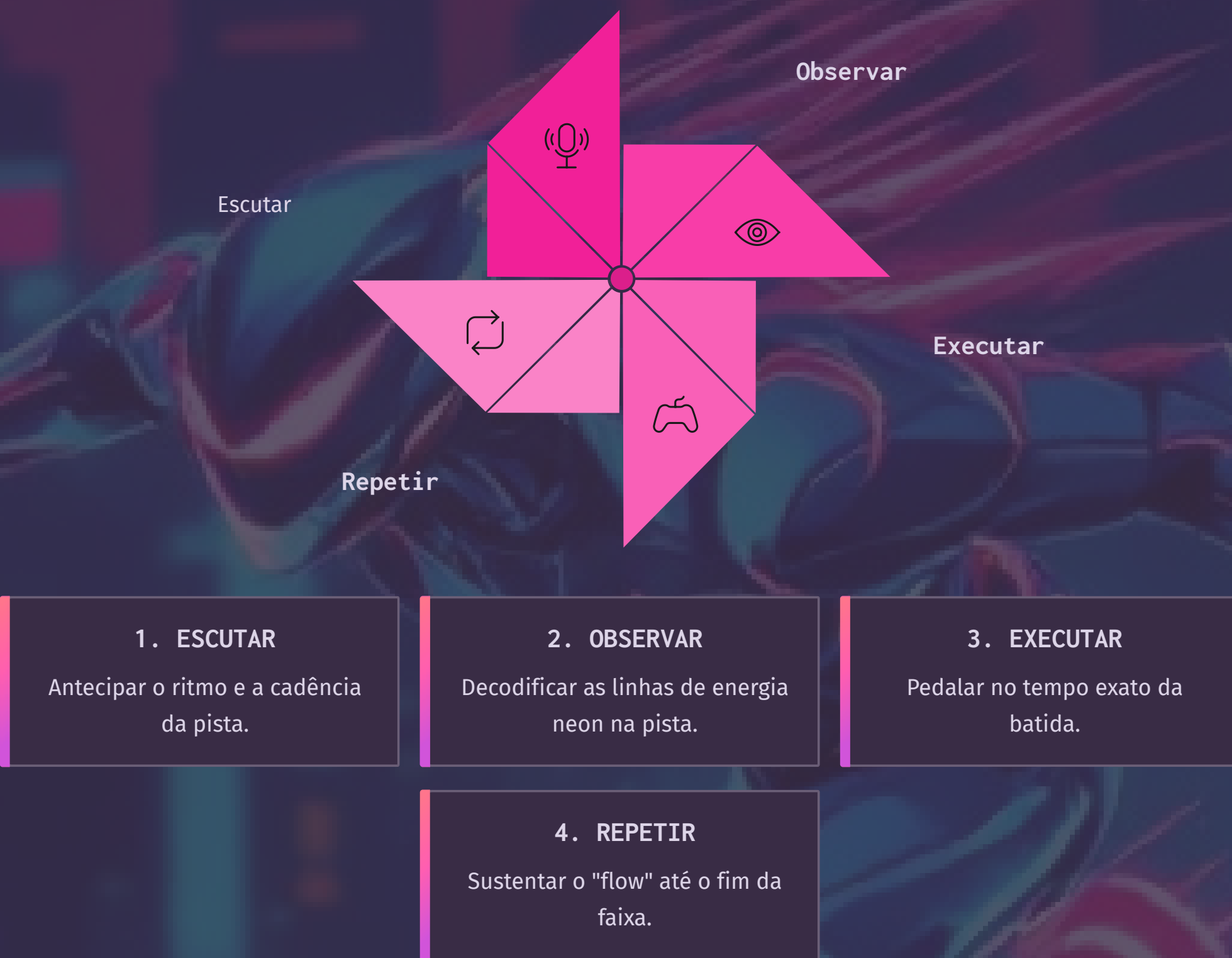
NEONRIDER

PROJETO: JOGO DE RITMO NEON DE BICICLETA

<p>CONCEITO: RITMO E ENERGIA</p> <p>Um vibrante jogo de ritmo onde o jogador pedala em um mundo futurista de neon, manobrando no tempo da música. As batidas são representadas por linhas de energia na pista, exigindo precisão cirúrgica. Sinta o Flow State em alta velocidade.</p>	<p>GÊNERO: ARCADE INTERATIVO</p> <p>Ritmo (Rhythm), Arcade, Runner. Fusão intensa de precisão musical com a adrenalina da corrida de bicicleta. Pura jogabilidade, sem distrações. O foco está na batida e na rota.</p>	<p>PÚBLICO-ALVO: CULTURA SYNTH</p> <p>Primário: Fãs de jogos de ritmo (Beat Saber, Guitar Hero), entusiastas de synthwave e cultura 80s/Cyberpunk.</p> <p>Secundário: Jogadores casuais buscando experiências visuais estimulantes e desafiadoras, focadas em precisão e imersão.</p>
--	--	--

LOOP DE GAMEPLAY: O CICLO RÍTMICO

A experiência se resume em uma cadeia contínua de antecipação e execução perfeita.



MECÂNICAS PRINCIPAIS: O ARSENAL NEON

- Pista Rítmica de Neon:** O ambiente se torna o HUD. As notas são integrais à própria estrada.
- Sincronia Musical Dinâmica:** Cada ação incorreta ou perfeita gera feedback visual e auditivo diretamente integrado à música.
- Sistema de Combo e Multiplicador:** A precisão máxima alimenta o multiplicador de pontuação e intensifica o visual.



EXPERIÊNCIA DO JOGADOR: O TRANCE VISUAL

<p>FLOW PROFUNDO</p> <p>Indução de um estado de "flow state" profundo, onde a mente e a ação se fundem ao ritmo.</p>	<p>ADRENALINA MÁXIMA</p> <p>Sentimento constante de velocidade. Adrenalina pura amplificada pela trilha sonora high-energy.</p>	<p>RECOMPENSA DA PRECISÃO</p> <p>Altíssima recompensa pela execução perfeita. Cada batida acertada contribui para um espetáculo maior.</p>
---	--	---

DIREÇÃO DE ARTE E SOM: ESTÉTICA CYBERPUNK HIGH-TECH



VISUAL:

Estética **Cyberpunk/Synthwave** com predominância de neon vibrante (rosa, azul elétrico, roxo) sobre um fundo ultra-escuro (void). Ambientes dinâmicos que **reagem em tempo real** à intensidade e ritmo da música. A falha deve ser visualmente drástica; o sucesso, um espetáculo de luz.

ÁUDIO:

Trilha sonora eletrônica de alta energia (Synthwave, Dark Synth, Retrowave). SFX (Efeitos Sonoros) satisfatórios e totalmente integrados à música, funcionando como um feedback tátil-auditivo. A música é o centro, não o pano de fundo.