

GDD – Lucy & Nero (ARPG Isométrico 3D)

1. Visão Geral

Este documento detalha a visão para **Lucy & Nero** como um Action RPG (ARPG) com perspectiva isométrica. O design se inspira em clássicos como *Diablo* e *Baldur's Gate: Dark Alliance*, com a agilidade e sistemas de sinergia de jogos modernos como *Hades*.

O foco é em combate estratégico contra múltiplos inimigos, exploração de grandes ambientes e um ciclo de progressão viciante centrado na Forja Mágica de Lucy e na evolução de Nero.

2. O Ciclo de Gameplay (Core Loop)

O jogador seguirá um ciclo claro e recompensador:

1. **Explorar:** Viajar por mapas semi-abertos e dungeons repletos de inimigos, segredos e recursos.
2. **Combater:** Engajar em combate em tempo real, utilizando as armas de Lucy e as formas de Nero para superar desafios.
3. **Coletar (Loot):** Juntar materiais de forja, essências mágicas, runas e projetos de armas.
4. **Retornar à Forja:** Voltar a um hub central (a oficina de Lucy) para processar os materiais.
5. **Forjar e Aprimorar:** Criar novas armas e armaduras para Lucy, e usar essências para desbloquear habilidades para Nero.
6. **Repetir:** Acessar novas áreas, agora mais forte, para enfrentar desafios maiores.

3. Sistema de Combate Detalhado

Lucy – A Forjadora em Batalha

O combate de Lucy é direto e baseado em armas. Ela não lança feitiços, mas imbui sua mana nas armas que cria.

- **Estilos de Arma:** Cada tipo de arma (Katana, Lança, Arco, Escudo) possui um moveset único:
 - **Ataques Básicos e Pesados:** Combos simples e fáceis de usar.
 - **Habilidades de Arma:** 2-3 habilidades ativas por arma, que consomem um recurso de "Stamina" ou têm cooldowns curtos. (Ex: Uma investida com a lança, um tiro perfurante com o arco).
- **Encantamentos Rúnicos:** Lucy pode gastar **Mana** para ativar temporariamente as runas de sua arma, adicionando efeitos elementais (fogo, gelo, raio) ou propriedades especiais (roubo de vida, dano em área). Isso funciona como um "buff" temporário que o jogador deve gerenciar.
- **Esquiva:** A principal ferramenta de defesa. Uma esquiva rápida e com curta invencibilidade, essencial para reposicionamento.

Nero – O Guardião Tático

Nero é um companheiro de IA, mas com controle tático pelo jogador.

- **Comandos do Guardião:** O jogador pode dar ordens simples a Nero (com um único botão):
 - **Focar Alvo:** Nero concentrará seus ataques no mesmo alvo que Lucy.
 - **Modo Defensivo:** Nero permanecerá próximo a Lucy, atacando inimigos que se aproximarem dela.
 - **Livre:** Nero ataca os alvos de oportunidade, priorizando inimigos mais fracos ou distantes.
- **Troca de Forma Tática:** O jogador pode comandar a metamorfose de Nero (com cooldown), adaptando-se à batalha:
 - **Forma Gato:** Foco em dano massivo a um único alvo. Ideal para eliminar inimigos de elite ou chefes.
 - **Forma Corvo:** Foco em controle de grupo (crowd control) com ataques em área e revelação de inimigos furtivos.
 - **Forma Cavalo:** Foco em defesa e suporte, atraindo a atenção dos inimigos (taunt) e fornecendo bônus de defesa para Lucy.
- **Ataques de Vínculo:** Habilidades supremas que exigem uma barra de "Sinergia" cheia.
 - *Exemplo 1 (Gato):* Lucy lança uma runa-isca. Nero se teleporta até ela, executando uma sequência de golpes devastadores em todos os inimigos próximos à runa.
 - *Exemplo 2 (Cavalo):* Nero empina e bate os cascos no chão, criando uma área de proteção rúnica que cura Lucy e repele inimigos.

Modo Sombra

Esta é a habilidade máxima do vínculo. Nero se funde à sombra de Lucy, fortalecendo-a drasticamente por um curto período.

- Os ataques de Lucy ganham dano sombrio adicional.
- A cada esquiva, Nero emerge brevemente para atacar o inimigo mais próximo.
- Receber um golpe fatal enquanto o modo está ativo faz com que Nero intercepte o dano, encerrando o modo e salvando Lucy.

4. Sistema de Progressão

A progressão é horizontal e baseada em conhecimento e equipamento.

Lucy – Sistema de Progressão Cruzada

A evolução de Lucy é baseada em um sistema de "Progressão Cruzada", onde sua proficiência em combate e sua habilidade como forjadora estão interligadas. A progressão se divide em múltiplos pilares:

- **1. Nível de Combate (Personagem):** Ao derrotar inimigos, Lucy ganha experiência (XP) e sobe de nível. Cada nível aumenta seus atributos base (Vida, Mana, Ataque, etc.) através de uma tabela de progressão, tornando-a inerentemente mais forte e resistente em combate.
- **2. Progressão de Forja (Equipamento):** O poder dos equipamentos de Lucy evolui através de três eixos:
 - **Materiais:** A base da forja. A descoberta de materiais superiores (ex: trocar Aço por Mithril) permite a criação de armas com melhores atributos base (mais dano, menos peso). O primeiro passo é usar o novo material em um design já conhecido.
 - **Conhecimento (Projetos):** Lucy pode encontrar "Documentos de Forja" ou ensinamentos que desbloqueiam duas coisas:
 - **Novos Tipos de Arma:** Aprender a forjar uma Clava, uma Besta, etc.
 - **Refinamento de Design:** Aprender a trabalhar melhor um material que ela já conhece. Por exemplo, após encontrar um projeto, ela aprende a fazer uma "Katana de Mithril Refinada", mais leve e afiada que a versão inicial que ela criou apenas substituindo o material.
 - **Maestria de Arma (Uso):** O uso contínuo de um tipo de arma (ex: Katanas) aumenta a "Maestria" de Lucy com ela. Essa maestria, ganha em combate, se traduz na forja, permitindo que Lucy crie e aprimore instâncias de armas daquele tipo para níveis superiores. Uma "Katana de Aço (Nível 5)" é superior a uma "Katana de Aço (Nível 1)".
- **3. Progressão por Descoberta:** A exploração é recompensada de forma orgânica. Ao encontrar uma "Clava de Iridium" em uma ruína antiga, Lucy desbloqueia simultaneamente:
 - O **Material "Iridium"** para uso na forja.

- O **Tipo de Arma** "Clava" em seus conhecimentos de forja.
- **4. Sistema de Runas:** As runas, que podem ser encontradas ou criadas, são o elo final que personaliza o equipamento. Elas são encaixadas nas armas e armaduras para conceder efeitos mágicos e vêm em diferentes categorias:
 - **Runas Elementais:** Adicionam dano de Fogo, Gelo, etc.
 - **Runas de Habilidade:** Modificam uma habilidade de arma (Ex: "Sua investida com a lança agora deixa um rastro de fogo").
 - **Runas Passivas:** Concedem bônus gerais (Ex: "+10% de velocidade de ataque", "+5% de chance de esquiva").

Este sistema cria um ciclo de gameplay onde o combate aprimora a personagem e sua maestria, a exploração libera novos potenciais de forja, e a forja cria as ferramentas para que ela possa explorar e combater desafios ainda maiores.

Nero – Progressão por Evolução

Nero evolui ao absorver **Essências Primevas**, encontradas em chefes ou locais secretos.

- **Árvore de Habilidades:** Cada forma (Gato, Corvo, Cavalo) possui sua própria árvore. O jogador gasta pontos de essência para:
 - Desbloquear novas habilidades ativas para a IA de Nero.
 - Melhorar os bônus passivos de cada forma.
 - Aprimorar os Ataques de Vínculo.
 - *Exemplo (Árvore do Gato):* Habilidades focadas em dano crítico, sangramento e invisibilidade.
 - *Exemplo (Árvore do Cavalo):* Habilidades focadas em armadura, resistência a controle e reflexão de dano.

5. Design de Mundo e Níveis

- **Hub Central:** A cidade de **Forja-Luz** serve como o principal hub do jogo, onde Lucy tem sua oficina e o jogador pode interagir com NPCs.
- **Biomass:** O mundo é dividido em grandes regiões distintas (florestas assombradas, ruínas de cristal, pântanos vulcânicos), cada uma com seus próprios inimigos, materiais e segredos.
- **Estrutura dos Níveis:** Os níveis são desenhados à mão para garantir uma exploração significativa, mas podem conter elementos de aleatoriedade (localização de tesouros, grupos de

inimigos, eventos do mundo) para manter o frescor a cada visita. A verticalidade é usada para criar arenas e pontos de vantagem, mas a câmera isométrica permanece clara.

6. Interface de Usuário (UI/UX)

Ver DocumentoDeArte.md para detalhes visuais.

- **HUD (Heads-Up Display):** Limpo e informativo, mostrando Vida, Mana, Stamina e a barra de Sinergia. As habilidades ativas e a forma atual de Nero são claramente visíveis.
- **Menus:** Telas de Inventário, Forja, Árvore de Habilidades (Nero) e Mapa. A navegação deve ser intuitiva tanto no controle quanto no teclado/mouse.
- **Feedback:** A interface deve fornecer feedback claro para ações como coleta de itens, recebimento de dano e conclusão de objetivos.

7. Direção de Áudio

Ver DocumentoDeAudio.md para detalhes completos.

- **Música:** Trilha sonora dinâmica que se adapta entre exploração e combate.
- **Efeitos Sonoros:** Feedback de combate satisfatório e sons de ambiente imersivos.

8. Narrativa

(A ser detalhado em um documento futuro).