

Documento de Visão - ARPG Lucy & Nero: Entre Espadas e Garras

1. Visão Geral

O projeto **Lucy & Nero - Entre Espadas e Garras** é pensado como um Action RPG (ARPG) flexível, podendo assumir diferentes estilos de apresentação (isométrico, top-down ou plataforma). A definição do estilo final depende do escopo, da equipe e da identidade que queremos reforçar, mas todas as opções seguem o mesmo núcleo de jogabilidade:

- Combate ágil e estratégico.
 - Sistema de progressão baseado em armas forjadas (Lucy) e metamorfoses (Nero).
 - Exploração recompensadora.
 - Identidade estética marcada por padrões mágicos, runas e contraste de luz/sombra.
-

2. Núcleo do Jogo

- **Lucy:** Guerreira e forjadora mágica, capaz de criar e encantar armas.
- **Nero:** Guardião metamorfo, assumindo formas (gato, corvo, cavalo) com habilidades próprias.
- **Vínculo Heroína-Guardião:** Nero pode lutar ao lado de Lucy, agir independentemente ou até se fundir à sua sombra.

Sistema de Progressão:

- **Lucy** evolui aprendendo novos materiais, runas e técnicas de combate.
- **Nero** evolui ampliando formas, habilidades de combate e suporte.

Estilo de Combate: ARPG em tempo real, misturando ação direta, tática e gestão de recursos de mana/energia.

3. Possíveis Formatos de Jogo

3.1 Isométrico 3D

- **Referências:** *Diablo*, *Hades*, *Baldur's Gate: Dark Alliance*.
 - **Foco de Jogabilidade:** Combate em tempo real com perspectiva ampla, permitindo enxergar vários inimigos e planejar estratégias.
 - **Pontos Fortes:**
 - Combate estratégico e dinâmico.
 - Variedade de builds de Lucy (armas e runas) e Nero (formas e habilidades).
 - **Estilo Ideal:** ARPG clássico, com forte progressão e loot.
-

3.2 Top-Down (2D)

- **Referências:** *Moonlighter*, *Children of Morta*, *Hyper Light Drifter*.
- **Foco de Jogabilidade:** Combate mais direto, rápido e com leitura clara da tela.
- **Pontos Fortes:**

- Ótima opção para pixel art ou estilo estilizado.
 - Permite Roguelike ou Roguelite: mapas procedurais, progressão de runs, experimentação com armas forjadas e formas de Nero.
 - **Estilo Ideal:** Ágil, acessível e escalável para equipe menor.
-

3.3 Plataforma (2D ou 2.5D) — Metroidvania / Soulslike

- **Referências:** *Hollow Knight, Salt and Sanctuary, Ori, Dead Cells*.
 - **Foco de Jogabilidade:** Combate com peso físico, mobilidade (esquivas, pulos, escaladas) e desafios de plataforma.
 - **Exploração:** mapa interconectado que encoraja backtracking e habilidades desbloqueadas abrindo novos caminhos.
 - **Progressão:** upgrades de Lucy (armas, runas) e Nero (formas, habilidades) que também funcionam como chaves de exploração.
 - **Combate:** pode ser rápido/ágil (Metroidvania) ou punitivo/ritmado (Soulslike 2D).
 - **Design de Nível:** plataformas desafiadoras, arenas de chefes memoráveis, atalhos e checkpoints.
-

4. Mecânicas Centrais

1. Forja Mágica (Lucy)

- Criação de armas com materiais e runas.
- Encantamentos ativados com mana.
- Diferentes armas oferecem estilos de combate (espadas, lanças, arcos, escudos).

2. Metamorfose (Nero)

- **Formas distintas:**
 - **Gato:** ágil, furtivo, dano rápido.
 - **Corvo:** vigilância, ataques aéreos.
 - **Cavalo:** montaria resistente, investidas poderosas.
- Todas as formas exibem padrões melanísticos inspirados no Bengal, com rosetas e variações tonais.

3. Vínculo Heroína-Guardião

- Ações combinadas (Lucy usando runas para equipar Nero com garras ou ferraduras).
- **Modo Sombra:** Nero pode fundir-se à sombra de Lucy para proteger ou atacar a partir dela.

4. Progressão

- Lucy expande seu arsenal com novos materiais e técnicas.
 - Nero desbloqueia mais habilidades dentro de cada forma.
 - A evolução é em camadas: conhecimento de combate, materiais e runas amplia o repertório do jogador.
-

5. Estilo Visual & Atmosfera

- **Arte:** contraste entre claro e escuro, com ênfase nos padrões de Nero e nas runas de Lucy.
- **Cenários:** ambientes variados (vilas, forjas, ruínas, florestas, cavernas)

sombrias).

- **Animações:** fluídas, destacando golpes de Lucy e metamorfoses de Nero.
 - **Trilha Sonora:** temas orquestrados mesclados a instrumentos percussivos e etéreos, criando tensão entre o peso da forja e a fluidez mágica.
-

6. Potenciais Caminhos de Produção

Escopo Menor:

- Top-Down 2D com estilo Roguelite.
- Foco em runs curtas, armas forjadas e progressão dinâmica.

Escopo Médio:

- Plataforma 2D Metroidvania/Soulslike.
- Exploração interconectada, chefes, história ambiental.

Escopo Maior:

- Isométrico 3D ARPG.
 - Progressão profunda, loot, exploração de mapas grandes.
-

7. Conclusão

O projeto **Lucy & Nero - Entre Espadas e Garras** pode ser adaptado a diferentes formatos de ARPG, todos com potencial para destacar o vínculo único entre heroína e guardião. A decisão do formato final dependerá de:

- Recursos da equipe.
- Tempo de produção.
- Identidade artística desejada.
- Público-alvo a ser priorizado.