

# Lucy & Nero: Documento Geral do Projeto

Bem-vindo à documentação geral do projeto **Lucy & Nero**, um Action RPG (ARPG) isométrico 3D que combina combate dinâmico, exploração e um sistema de forja e progressão interligado. Este documento serve como um índice e uma visão geral dos principais aspectos do jogo, com links para documentos mais detalhados.

## Visão Geral do Projeto

**Lucy & Nero** é um ARPG isométrico que se inspira em clássicos como *Diablo* e *Baldur's Gate: Dark Alliance*, ao mesmo tempo que incorpora a agilidade e os sistemas de sinergia de títulos modernos como *Hades*. O jogo foca na cooperação tática entre a forjadora Lucy e seu guardião metamorfo Nero, oferecendo um ciclo de gameplay viciante de exploração, combate, coleta de recursos, forja e aprimoramento.

A direção de arte busca um estilo 3D estilizado com texturas pictóricas, misturando a expressividade de animes (*Hades*, *Genshin Impact*) com a atmosfera sombria de ARPGs. A trilha sonora é orquestral e dinâmica, complementada por efeitos sonoros impactantes e uma ambientação rica.

## Documentação Detalhada

Abaixo, você encontrará um sumário dos documentos que detalham cada faceta do projeto:



### Documento de Direção de Arte

Este documento estabelece a visão estética do jogo, cobrindo o estilo visual geral, o design de personagens (Lucy e Nero), o design de ambientes (biomas e iluminação), os efeitos visuais (VFX) e a interface de usuário (UI). Ele detalha as inspirações e as diretrizes para a criação dos elementos visuais.

[Acessar Documento de Direção de Arte](#)



### Documento de Direção de Áudio

Detalha a paisagem sonora de Lucy & Nero, incluindo a trilha sonora dinâmica que se adapta ao gameplay, os efeitos sonoros (SFX) para combate, personagens e ambiente, e a abordagem para a

atuação de voz. O objetivo é criar uma experiência auditiva imersiva e satisfatória.

[Acessar Documento de Direção de Áudio](#)

## **Documento de Design**

Este é um documento abrangente que descreve a visão geral do jogo, o ciclo de gameplay principal, os sistemas de combate detalhados para Lucy e Nero, os sistemas de progressão (Progressão Cruzada de Lucy e Evolução de Nero), e o design de mundo e níveis. Ele serve como o Game Design Document (GDD) principal.

[Acessar Documento de Design](#)

## **Documento de Gameplay**

Foca especificamente nas mecânicas de gameplay, expandindo sobre o ciclo principal, o sistema de combate (comandos de Lucy e Nero, sinergia, modo sombra) e os sistemas de progressão. É um detalhamento das interações do jogador com o mundo do jogo.

[Acessar Documento de Gameplay](#)

## **Documento de Design Técnico**

Descreve a arquitetura técnica do jogo, incluindo o motor (Godot Engine), a linguagem (GDScript), a estrutura de cenas, o uso de Singletons (Event Bus), recursos customizados, e os sistemas de gameplay do ponto de vista da implementação (controle do jogador, IA de Nero, sistema de combate). Também aborda otimização e elementos aleatórios.

[Acessar Documento de Design Técnico](#)

## **Ficha de Personagens**

Fornece detalhes aprofundados sobre os personagens principais, Lucy e Nero, incluindo suas aparências, trajes, armas, poderes e as diferentes formas de Nero com suas respectivas habilidades. É um guia visual e descritivo dos protagonistas.

[Acessar Ficha de Personagens](#)

## **GDD – Lucy & Nero (ARPG Isométrico 3D)**

Este documento é uma versão mais concisa do Game Design Document, focando nos aspectos isométricos e 3D do ARPG. Ele reitera a visão geral, o ciclo de gameplay, o sistema de combate, a progressão e o design de mundo, com ênfase na perspectiva isométrica.

[Acessar GDD Isométrico](#)

## **Documentação de Recursos (Resources)**

Lista e descreve as classes GDScript que estendem `Resource` e são usadas para definir tipos de dados personalizados no Godot Engine. Também detalha os arquivos `.tres` existentes, mostrando como os dados do jogo são estruturados e configurados de forma modular.

[Acessar Documentação de Recursos](#)