

# Documento de Direção de Áudio – Lucy & Nero

## 1. Visão Geral

A paisagem sonora de **Lucy & Nero** deve ser imersiva, dinâmica e satisfatória. O áudio tem três pilares principais: a **trilha sonora orquestral e etérea**, os **efeitos sonoros de combate impactantes** e a **ambientação rica dos biomas**. A inspiração vem de trilhas como as de *Ori and the Will of the Wisps* pela sua emotividade e as de *Hades* pela sua energia pulsante.

## 2. Trilha Sonora (Música)

- **Sistema Dinâmico:** A música se adaptará ao contexto. Haverá temas calmos e misteriosos para exploração que farão uma transição suave para temas de combate energéticos quando inimigos aparecerem.
- **Temas Principais:**
  - **Hub (Forja-Luz):** Um tema acolhedor e inspirador, com sons de marteladas rítmicas, metalurgia e uma melodia suave, representando um lugar de segurança e progresso.
  - **Biomas:** Cada região terá sua própria suíte musical que reflete sua atmosfera (melancólica na floresta, tensa nos pântanos, etc.).
  - **Combate:** Músicas com percussão forte e instrumentos de corda, com variações de intensidade para combates normais e de elite.
  - **Chefes:** Temas épicos e únicos para cada chefe, com coros e orquestração grandiosa para aumentar a tensão.

## 3. Efeitos Sonoros (SFX)

A clareza e o impacto dos efeitos sonoros são cruciais para o feedback do jogador.

# Lucy

- **Armas:** Cada tipo de arma terá um conjunto de sons único. Katanas com cortes rápidos e sibilantes; Lanças com perfurações e varreduras; Arcos com o som tenso da corda e o impacto da flecha.
- **Magia:** Ativar runas produzirá um som de "power-up" mágico. Os efeitos elementais terão sons característicos (crepitar do fogo, estalar do gelo, zumbido do raio).
- **Movimento:** Sons de passos que mudam com o terreno, o som da esquivas (um "whoosh" rápido).

# Nero

- **Metamorfose:** Um som poderoso e marcante, com elementos orgânicos e mágicos, para sinalizar a troca de forma.
- **Formas:**
  - **Gato:** Passos leves, rosnados baixos, garras rasgando o ar.
  - **Corvo:** Bater de asas, grasnados, sons de ataques aéreos cortantes.
  - **Cavalo:** Galope pesado, relinchos, o som surdo de seus cascos batendo no chão.
- **Habilidades:** Ataques de vínculo terão efeitos sonoros grandiosos para combinar com seu poder visual.

# Inimigos e Ambiente

- **Inimigos:** Cada inimigo terá seus próprios sons de ataque, movimento e morte para ajudar na identificação auditiva.
- **Ambiente:** Sons de fundo para cada bioma (vento na floresta, borbulhar da lava, etc.) para criar imersão.
- **UI:** Sons minimalistas, táteis e não intrusivos para navegação em menus, coleta de itens e notificações.

# 4. Vozes

- **Escopo Inicial:** Para focar no gameplay, as vozes serão limitadas a grunhidos de esforço, exclamações de combate e sons de dor para Lucy e os inimigos.
- **Nero:** Terá vocalizações de criatura, variando com sua forma, mas não falará.
- **Escopo Futuro:** Diálogos completos para NPCs e momentos chave da história podem ser adicionados posteriormente.