### Especificação dos Requisitos para os Personagens

**Personagens Jogáveis: Alex e Naomi**

**1. Alex:**

**História e Contexto:**

* + Alex era um cientista especializado em biotecnologia, que trabalhava na instalação de pesquisa onde o vírus foi desenvolvido.
  + Perdeu a memória durante o Evento, mas mantém habilidades e conhecimentos que o ajudam a sobreviver.
  + Motivação: Descobrir a verdade sobre a Queda e encontrar sobreviventes, incluindo a busca por sua própria identidade e passado.

**Habilidades e Características:**

* + **Conhecimento Científico:** Capacidade de criar e usar equipamentos tecnológicos avançados, como sensores de movimento e purificadores de água.
  + **Medicina:** Habilidade em usar plantas medicinais e criar remédios eficazes.
  + **Resistência Física:** Melhor capacidade de resistir a doenças e contaminações devido ao seu treinamento científico.
  + **Uso de Armas:** Competente no uso de armas de fogo e armas improvisadas.

**Personalidade e Traços:**

* + **Analítico:** Pensa estrategicamente e toma decisões baseadas em lógica e observação.
  + **Determinado:** Focado em descobrir a verdade e proteger os sobreviventes.
  + **Empático:** Sente uma forte responsabilidade em ajudar outros sobreviventes e usar seu conhecimento para o bem.

**2. Naomi:**

**História e Contexto:**

* + Naomi era uma ex-militar que se tornou uma caçadora de recompensas após deixar o serviço. Foi recrutada pela instalação para segurança pouco antes do Evento.
  + Tem memórias fragmentadas da Queda, incluindo vislumbres do que aconteceu dentro da instalação.
  + Motivação: Proteger os sobreviventes, vingar-se das pessoas responsáveis pelo vírus, e encontrar um novo propósito em meio ao caos.

**Habilidades e Características:**

* + **Combate Corpo a Corpo:** Especialista em artes marciais e combate com armas brancas.
  + **Táticas de Guerrilha:** Habilidade em usar o ambiente para criar armadilhas e emboscadas.
  + **Sobrevivencialismo:** Conhecimento em técnicas de sobrevivência, como caça, pesca e construção de abrigos.
  + **Manutenção de Armas:** Capacidade de reparar e modificar armas, aumentando sua durabilidade e eficácia.

**Personalidade e Traços:**

* + **Resiliente:** Capaz de enfrentar situações extremas com calma e determinação.
  + **Pragmática:** Focada em soluções práticas e imediatas, muitas vezes recorrendo a métodos diretos.
  + **Protetora:** Tem um forte senso de justiça e protege os mais fracos e vulneráveis.

**Modo Solo e Modo Coop:**

**Modo Solo:**

* + **Escolha de Personagem:** O jogador pode escolher jogar com Alex ou Naomi, cada um com sua própria história e habilidades.
  + **História Individual:** Embora a história principal seja a mesma, cada personagem terá missões e eventos exclusivos que exploram sua história pessoal e habilidades únicas.

**Modo Coop:**

* + **Jogabilidade Complementar:** Alex e Naomi devem usar suas habilidades complementares para sobreviver e resolver problemas. Alex pode focar em criar remédios e tecnologias, enquanto Naomi pode construir armadilhas e proteger o grupo.
  + **Interação e Sinergia:** Os jogadores podem combinar suas habilidades para criar estratégias mais eficazes. Por exemplo, Alex pode criar uma distração tecnológica enquanto Naomi prepara uma emboscada.
  + **Missões Cooperativas:** Algumas missões e desafios serão projetados para exigir a colaboração de ambos os personagens, incentivando a comunicação e o trabalho em equipe.

**Interações e Diálogos:**

**Diálogos Dinâmicos:**

* + Implementar um sistema de diálogo que varia conforme as ações dos personagens e o desenvolvimento da história.
  + Cada personagem pode ter respostas e reações únicas a eventos e NPCs, enriquecendo a narrativa e a imersão.

**Evolução dos Personagens:**

* + **Desenvolvimento de Habilidades:**
    - Permitir que os personagens melhorem suas habilidades através de experiência e uso contínuo.
    - Introduzir árvores de habilidades personalizadas para Alex e Naomi, oferecendo ao jogador opções de especialização.
  + **Relação entre Personagens:**
    - Implementar um sistema de relação que evolui conforme os personagens interagem e trabalham juntos.
    - Diálogos e eventos que refletem o crescimento da confiança e cooperação entre Alex e Naomi.

**Customização:**

* **Aparência:**
  + Oferecer opções de customização de aparência para ambos os personagens, incluindo roupas e equipamentos.
* **Equipamentos:**
  + Permitir a personalização e melhoria de equipamentos, como armaduras, armas e ferramentas, para refletir o estilo de jogo e as preferências do jogador.

Com esses requisitos detalhados para Alex e Naomi, você pode garantir que cada personagem seja único e ofereça uma experiência de jogo rica e envolvente, tanto no modo solo quanto no modo cooperativo. Boa sorte no desenvolvimento do seu jogo!

**Nome do Vilão: Dr. Victor Mendez**

**Background:** Dr. Victor Mendez era um cientista brilhante e renomado na área de biotecnologia. Ele trabalhava em uma instalação de pesquisa de ponta, financiada por uma corporação multinacional, onde liderava uma equipe dedicada ao desenvolvimento de tratamentos médicos revolucionários. No entanto, por trás da fachada de respeitabilidade, Mendez tinha ambições sombrias e uma ética questionável.

**Motivação:** Mendez estava obcecado com a ideia de criar um "super soldado" bioengenheirado, uma arma biológica capaz de transformar humanos em seres altamente adaptáveis e resistentes. Ele acreditava que isso poderia ser a chave para a segurança nacional e o domínio militar de sua nação.

**Ação Anterior:** Disfarçadamente, Mendez conduziu experimentos proibidos em humanos, usando prisioneiros de guerra e pessoas marginalizadas como cobaias. Ele desenvolveu o vírus com a capacidade de alterar o DNA humano, conferindo força sobre-humana, regeneração rápida e outras habilidades extraordinárias. No entanto, o vírus acabou se espalhando para além do controle da instalação, desencadeando a Queda.

**Personalidade:** Mendez é um homem de grande inteligência e ambição desmedida. Ele é manipulador, calculista e altamente autoconfiante, acreditando que seus fins justificam quaisquer meios. Ele é habilidoso em ocultar suas verdadeiras intenções por trás de uma fachada de respeitabilidade e racionalidade científica.

**Arco do Personagem:** Ao longo da história do jogo, os jogadores descobririam mais sobre o passado de Mendez e seus motivos obscuros. Conforme a narrativa se desenrola, ele se torna um antagonista cada vez mais formidável, usando sua inteligência e recursos para manipular eventos em benefício próprio.

**Confronto Final:** O confronto final com Mendez seria um momento épico e carregado de tensão. Ele revelaria suas verdadeiras intenções e planos megalomaníacos, desafiando os jogadores com suas criações monstruosas e tecnologias avançadas. O confronto exigiria estratégia, habilidade e determinação para derrotar o cientista louco e impedir seus planos nefastos de se concretizarem.