

Documento de Design de Jogo (GDD) - Apex Hunter

Versão: 0.3 Autor: Adapta ONE 26 (Game Weaver) & Allan (Game Designer) Seção 1: O Loop de Gameplay Inicial - "O Despertar"

1.1. Visão Geral e Filosofia de Design

Esta seção detalha a experiência do jogador desde o início do jogo até sua aceitação na Guilda de Aventureiros como Rank G (aproximadamente 2-3 horas de jogo). O objetivo é funcionar como um "tutorial invisível", ensinando as mecânicas centrais: Vida, Tempo como Recurso, Nível do Personagem (XP), Maestria de Habilidade modular, o Sistema de Loja e a filosofia de Risco vs. Recompensa. A narrativa guia o jogador da sobrevivência desesperada ao primeiro vislumbre de um futuro promissor, forjando uma forte conexão emocional com seu personagem.

1.2. Mecânicas Centrais e Atributos

- Vida (HP): O personagem começa com 100 HP base. A cada Nível de Personagem ganho, o HP máximo aumenta em +5.
- Tempo como Recurso: O jogador só pode executar uma tarefa por vez, tornando a escolha da atividade atual a decisão estratégica principal.
- Nível do Personagem (XP): Representa o poder bruto e os atributos base. Ganhado exclusivamente através de combate real (Caça, Dungeons).
- Maestria de Habilidade: Representa a proficiência em uma ação específica (ex: Maestria: Adagas, Maestria: Sobrevivência Urbana). Melhora a eficiência e desbloqueia novas tarefas. Ganhada tanto em combate quanto em treinamento seguro.
- Poder de Batalha: Uma métrica visível para o jogador que combina Nível, Maestria de Combate e Equipamento, servindo como um guia para sua força geral.

1.3. Sistema da Loja: O Pilar da Economia e Progressão

- Desbloqueio: A aba "Loja" é desbloqueada na interface ao atingir Nível 3 de Maestria: Sobrevivência Urbana.
- Estrutura: A Loja possui duas abas: Equipamentos e Itens e Melhorias.
- Conteúdo (Pré-Rank G):
 - Equipamentos: Faca Enferrujada (50 Moedas), Porrete (200 Moedas). Outros itens são visíveis, mas marcados como "Bloqueado".
 - Melhorias: A aba é visível, mas todas as melhorias (ex: Alimentação Automática) estão desativadas, com o requisito "Requer Rank G", para criar antecipação.
- Conteúdo (Pós-Rank G): A Loja se expande para incluir ferramentas de habilidades (Picareta de Cobre, Panela), equipamentos básicos de combate e as primeiras melhorias de Qualidade de Vida (QoL).

1.4. Detalhamento das Fases de Gameplay

Fase 1: Sobrevivência

- Objetivo: Entender os conceitos básicos de Vida, Tempo e Moedas.
- Tarefas Disponíveis:
 - [Trabalhos Urbanos] Procurar por Trocados: (10s) | +1-2 Moedas, +1 XP
Maestria: Sobrevivência Urbana.
 - [Ações Pessoais] Descansar no Beco: (30s) | +5 Vida.
- Gatilho de Saída: Atingir Nível 3 de Maestria: Sobrevivência Urbana, desbloqueando a Loja.

Fase 2: A Primeira Escolha Estratégica

- Objetivo: Aprender sobre combate, risco, e os sistemas de Nível e Maestria.
- Gatilho: Comprar a "Faca Enferrujada" na Loja.
- Novas Tarefas e Itens:
 - Item Carne de Rato Crua: Recupera 2 de Vida com 50% de risco de "Doença Leve".
- Gatilho de Saída: Alcançar Nível 5 em Maestria: Adagas.

Fase 3: O Objetivo se Torna Claro

- Objetivo: Acumular recursos e poder para o Teste da Guilda.
- Gatilho: Atingir Nível 5 de Maestria: Adagas e ouvir o boato da Guilda.
- Narrativa: O guarda da Guilda informa os pré-requisitos: "A taxa é de 500 Moedas. Você precisa de uma arma de verdade, um Porrete (disponível na Loja). E seu Poder de Batalha deve ser de pelo menos 150."
- Gatilho de Saída: Possuir 500 Moedas, o item Porrete, e ter Poder de Batalha ≥ 150 .

Fase 4: O Teste da Guilda

- Objetivo: Passar no teste para se tornar um aventureiro oficial.
- Gatilho: Falar com o guarda da Guilda possuindo todos os pré-requisitos.
- Mecânica: Evento único de combate automático contra 3x Ratos de Esgoto de Elite. O sucesso é diretamente influenciado pelo Poder de Batalha do jogador, e a luta é visualizada para dar impacto.
- Resultado:
 - Sucesso: Leva à Fase 5.
 - Falha: O jogador é expulso com 1 de Vida. A taxa não é consumida.
- Gatilho de Saída: Sucesso no teste.

Fase 5: A Metamorfose

- Objetivo: Explorar as novas possibilidades e resolver o problema da sobrevivência.
- Gatilho: Sucesso no Teste da Guilda.

- **Recompensa e Evento:**
 1. Título: Recebe o título de "Caçador Rank G".
 2. Transformação da UI: A UI "Suja" é substituída pela UI "Limpa" (detalhado na Seção 1.5).
 3. Desbloqueio Massivo: Novas abas de habilidades são desbloqueadas: Dungeons, Mineração, Ferraria, Cozinha, Pesca, etc.
 4. Solução Satisfatória: A primeira receita em Cozinha é "Espeto de Rato", que transforma a Carne de Rato Crua em um item de cura de 20 de Vida, sem riscos.
- **Gatilho de Saída:** O jogador escolhe sua primeira tarefa como um Caçador Rank G.

1.5. Direção de Arte e Interface (UI)

- **UI "Suja" (Fases 1-4):** Caracterizada por uma paleta de cores em tons de terra, marrom e cinza. Fontes com aspecto "gasto" ou "manuscrito". Bordas de janelas com texturas de sujeira ou rachaduras. Ícones simples e monocromáticos. O objetivo é transmitir uma sensação de pobreza e desespero.
- **UI "Limpa" (Fase 5 em diante):** Caracterizada por uma paleta mais vibrante com toques de azul, branco e dourado. Fontes nítidas e legíveis. Bordas de janelas limpas com ornamentos de metal ou pedra polida. Ícones detalhados e coloridos. O objetivo é transmitir progresso, esperança e a seriedade da carreira de caçador.

1.6. Estimativa de Tempo de Jogo (Fases 1-5)

- **Duração Estimada:** 2 a 3 horas.
- **Justificativa:** Este tempo é calculado com base no "grind" necessário para acumular as 700 moedas, considerando um tempo de atividade (uptime) de combate limitado pela necessidade de descanso, somado ao tempo investido em treinamento de maestria para atingir o Poder de Batalha de 150.

Seção 2: Habilidades de Coleta e Criação - Mineração e Ferraria

2.1. Filosofia de Design: Autossuficiência e o Tripé da Progressão

O objetivo primário da Mineração e Ferraria é dar ao jogador um caminho para a autossuficiência. Enquanto a Loja oferece equipamentos básicos e conveniência, a Ferraria é o único caminho para criar os equipamentos mais poderosos de cada tier. A progressão não é linear, mas sim um ciclo interdependente entre Nível/Rank, Maestria e Equipamento.

2.2. O Loop de Gameplay de Mineração e Ferraria

O ciclo de progressão para o jogador é o seguinte:

1. Comprar/Forjar Ferramenta: Adquirir a picareta necessária para o próximo tier de minério.
2. Acessar Área: Atingir o Rank da Guilda necessário para desbloquear a zona de mineração ou dungeon onde o minério se encontra.
3. Minerar: Investir tempo para atingir o nível de Maestria: Mineração e coletar os minérios.
4. Forjar: Usar os minérios e o nível de Maestria: Ferraria para criar novos equipamentos.
5. Equipar e Fortalecer: Aumentar o Poder de Batalha com o novo equipamento.
6. Superar Desafios: Usar o novo poder para enfrentar dungeons mais difíceis, ganhar mais XP de Nível e se preparar para o próximo Teste de Rank.
7. Repetir.

2.3. Sistema de "Gating" (Como a Progressão Escala)

A progressão através da sua lista de minérios (Cobre, Ferro, etc.) é controlada por três "portões" (gates) que o jogador deve abrir:

- Gate 1: Rank da Guilda (Acesso Geográfico):
 - Rank G: Desbloqueia as "Colinas de Cobre" e a "Caverna dos Goblins" (onde há Estanho/Tin).
 - Rank F: Desbloqueia a "Região de Ferro" e as "Minas de Carvão".
 - Rank E: Desbloqueia as "Montanhas de Mithril".
 - E assim por diante.
- Gate 2: Nível de Maestria (Proficiência):
 - Cobre: Requer Maestria: Mineração Nível 1.
 - Ferro: Requer Maestria: Mineração Nível 15.
 - Mithril: Requer Maestria: Mineração Nível 30.
 - Cada minério tem um requisito de maestria, tanto para minerar quanto para forjar.
- Gate 3: Ferramenta Requerida (Equipamento):
 - Para minerar Ferro, o jogador precisa de uma Picareta de Bronze ou melhor.
 - Para minerar Mithril, o jogador precisa de uma Picareta de Aço ou melhor.
 - Isso força o jogador a progredir na Ferraria para poder progredir na Mineração.

2.4. Exemplo Prático de Progressão (Rank G)

1. O Início: O jogador, agora Rank G, vê a Picareta de Cobre na Loja por 300 Moedas. Ele a compra.

2. Primeira Mineração: Ele desbloqueia a primeira tarefa de mineração: [Mineração] Minerar Cobre nas "Colinas de Cobre". Requer Maestria Nível 1. Ele começa a acumular Minério de Cobre.
3. Primeira Forja: Com Maestria: Ferraria Nível 1, ele pode forjar Barras de Cobre e, com elas, um conjunto completo de equipamentos de Cobre (Adaga, Espada, Armadura).
4. Primeira Barreira: O equipamento de Cobre é um pouco melhor que o Porrete, mas não é espetacular. Ele olha na Ferraria e vê que pode fazer equipamentos de Bronze, que são muito melhores. Mas para isso, ele precisa de Estanho (Tin).
5. A Descoberta: Ele descobre que o Minério de Estanho não é encontrado em áreas de mineração seguras, mas sim como um drop raro ou em veios de minério dentro da "Caverna dos Goblins", a primeira Dungeon Rank G.
6. O Ciclo se Completa: Para conseguir o Estanho e forjar o equipamento de Bronze (que o ajudará a limpar a dungeon mais rápido), ele precisa primeiro se fortalecer para sobreviver na dungeon. Ele usa seu equipamento de Cobre para farmar a dungeon, ganha XP de Nível e Maestria de Combate, e finalmente consegue o Estanho. Ele forja o set de Bronze, e com esse novo poder, a "Caverna dos Goblins" se torna muito mais fácil.

Seção 3: Habilidade - Ferraria

3.1. Filosofia de Design

A Ferraria é a manifestação da autossuficiência. É a habilidade que transforma o potencial bruto da Mineração em poder tangível. Enquanto a Loja oferece um ponto de partida, a Ferraria é o único caminho para a maestria, permitindo ao jogador criar equipamentos e ferramentas que superam em muito qualquer item comprável. Progredir na Ferraria é um investimento direto no Poder de Batalha e na capacidade de acessar recursos ainda mais raros, completando o "Tripé da Progressão" (Nível, Maestria, Equipamento).

3.2. Mecânicas Principais

- A Ferraria é uma tarefa ativa. O jogador seleciona um item para forjar a partir de uma lista de receitas conhecidas.
- A ação requer Barras de Metal no inventário, que são criadas a partir de minérios brutos em uma tarefa de "Fundição".
- A ação requer uma Forja e um Martelo. Melhorias para ambos podem ser compradas na Loja para aumentar a velocidade e a chance de sucesso.
- Cada receita possui um requisito de Maestria: Ferraria.
- Forjar itens concede XP de maestria. Itens mais complexos concedem mais XP.

3.3. Interação com Outras Habilidades

- Mineração: Relação simbiótica. A Ferraria depende 100% dos recursos da Mineração.
- Combate: O propósito final da Ferraria é criar armas e armaduras para aumentar a sobrevivência e o dano em combate.
- Todas as Habilidades de Coleta: A Ferraria é responsável por criar as ferramentas de tiers mais altos (Machados, Varas de Pescar, etc.), atuando como um "gatekeeper" para a progressão de outras habilidades.

Seção 4: Habilidade - Cozinha

4.1. Filosofia de Design

A Cozinha é a habilidade que transforma sobrevivência em vantagem estratégica. Ela começa como uma necessidade básica (a solução para o problema da cura ineficiente) e evolui para uma ferramenta de otimização poderosa. Cozinhar é sobre preparação. Um bom caçador não apenas luta bem, mas se prepara bem. Esta habilidade recompensa o planejamento, permitindo ao jogador criar comidas que concedem buffs temporários ("Buff Food"), acelerando o progresso em todas as outras áreas do jogo.

4.2. Mecânicas Principais

- A Cozinha é uma tarefa ativa. O jogador seleciona uma receita que já conhece.
- A ação requer ingredientes específicos no inventário (ex: Carne de Rato Crua, Peixe).
- A ação requer uma Estação de Cozinha apropriada e pode consumir Combustível (ex: Carvão).
- Sucesso na ação consome os ingredientes e cria o prato final, concedendo XP de Maestria: Cozinha.
- Falha consome os ingredientes e cria "Comida Queimada". A chance de sucesso aumenta com o nível de maestria.

4.3. Tabela de Progressão de Cozinha (Estações e Combustíveis)

Estação de Cozinha	Como Obter	Combustível	Capacidade de Receita	Notas de Design
Fogueira Simples	Disponível por padrão	Nenhum	Comidas de Cura de HP básicas (ex: Espeto de Rato)	Alta chance de queimar comida.
Fogão a Carvão	Loja de Melhorias (Rank F)	Carvão	"Buff Foods" (Cura HP + Buffs de habilidade, ex: +5% XP Mineração)	Essencial para otimizar o "grind" de outras habilidades.

Forno Mágico	Drop raro de Dungeon (Rank A)	Cristais de Mana	Comidas com múltiplos buffs ou de longa duração.	Equipamento de endgame para caçadores de ponta.
--------------	-------------------------------	------------------	--------------------------------------------------	-------------------------------------------------

4.4. Interação com Outras Habilidades

- Combate: Fonte primária de cura e buffs de combate. Essencial para progressão em dungeons.
- Pesca/Caça: Fornecem a maioria dos ingredientes crus.
- Mineração: Fornece o Carvão necessário para operar o Fogão a Carvão, o coração da Cozinha estratégica.
- Todas as Habilidades: Através dos "Buff Foods", a Cozinha se torna uma habilidade de suporte universal, capaz de acelerar o progresso em qualquer outra atividade que o jogador escolher.

Seção 2.3: Tabela de Progressão de Minérios (Sistema de Gating)

2.3.1. Filosofia de Progressão

A progressão dos minérios é o motor central que impulsiona o ciclo de gameplay de "Apex Hunter". Ela é projetada para ser uma jornada interdependente, baseada no "Tripé da Progressão":

1. Nível/Rank (Acesso): O progresso no combate e na Guilda abre o acesso geográfico a novas áreas.
2. Maestria (Proficiência): O tempo investido na habilidade concede a proficiência necessária para interagir com novos recursos.
3. Equipamento (Ferramenta e Poder): A Ferraria transforma recursos em poder, que por sua vez é necessário para sobreviver nas novas áreas e criar as ferramentas para extrair os próximos recursos.

Este sistema é desenhado para ser livre de deadlocks, onde cada novo tier de minério requer que o jogador tenha se engajado e dominado os sistemas do tier anterior, criando um loop de gameplay coeso e recompensador.

2.3.2. Tabela Detalhada de Progressão

Minério	Maestria Req.	Ferramenta Req.	Localização (Gate)	Propósito / Notas de Design
Cobre (Copper)	Nível 1	Picareta de Cobre (Loja)	Colinas de Cobre (Rank G)	O ponto de partida. Ensina o loop básico de mineração e forja.
Estanho (Tin)	Nível 5	Picareta de Cobre (Loja)	Caverna dos Goblins (Rank G)	Introduz o conceito de que recursos valiosos estão em zonas de combate. Necessário para criar Bronze, o primeiro upgrade significativo.

Ferro (Iron)	Nível 15	Picareta de Bronze	Região de Ferro (Rank F)	O primeiro grande salto em poder. Força o jogador a ter progredido na Ferraria para criar a ferramenta necessária.
Carvão (Coal)	Nível 20	Picareta de Bronze	Minas de Carvão (Rank F)	Recurso de suporte crucial. Necessário para forjar Aço e para alimentar o Fogão a Carvão na Cozinha, criando uma ponte estratégica entre habilidades.
Prata (Silver)	Nível 30	Picareta de Ferro	Veios Raros (Rank E)	Foco em utilidade. Usado para criar joias que dão bônus passivos (ex: +% Moedas, +% chance de item raro).
Ouro (Gold)	Nível 35	Picareta de Ferro	Veios Raros (Rank E)	Similar à Prata, mas para joias de tier mais alto e itens de luxo. Serve como um importante "ralo de recursos".
Mithril	Nível 40	Picareta de Aço	Montanhas de Mithril (Rank D)	Equipamentos leves e rápidos. Podem oferecer bônus de velocidade de ataque ou resistência mágica leve.
Adamantite	Nível 55	Picareta de Mithril	Ruínas Anãs (Rank D)	O padrão para caçadores de elite. Equipamentos robustos e poderosos, focados em defesa e dano bruto.
Runite	Nível 70	Picareta de Adamantite	Ilhas Dracônicas (Rank C)	O auge do equipamento "padrão". Equipamentos balanceados e muito poderosos, necessários para os desafios de alto nível.
Darksteel	Nível 80	Picareta de Runite	O Abismo (Rank B/A)	Primeiro minério de especialização. Equipamentos pesados com alta defesa e resistência mágica, ideais para tanques.
Dragonite	Nível 85	Picareta de Runite	Ninhos de Dragão (Rank A/S)	Especialização ofensiva. Armas podem ter chance de aplicar um efeito de queimadura (DoT). Foco em dano máximo.

Corundumite	Nível 90	Picareta de Adamantite (Reforçada)	Geodos Celestiais (Rank S)	Especialização de suporte. Usado para criar equipamentos que dão bônus de +XP de Maestria ou aumentam a chance de drops raros.
Iridium	Nível 92	Picareta de Runite (Reforçada)	Campos Cristalinos (Rank S/SS)	Especialização defensiva extrema. Equipamentos podem ter chance de refletir dano.
Palladium	Nível 95	Picareta de Runite (Reforçada)	Santuário Antigo (Rank SS)	Especialização de suporte defensivo. Focado em regeneração de vida passiva e bônus de absorção de dano.
Augite	Nível 96	Picareta de Mithril (Encantada)	Torre do Mago Caído (Rank SS)	Especialização mágica. Aumenta a eficácia de Essências e pode adicionar dano elemental às armas.
Abyssium	Nível 98	Picareta de Darksteel	Fendas Abissais (Rank SSS)	Especialização de "lifesteal". Armas feitas com este material curam o jogador com base no dano causado.
Meteorite	Nível 99	Picareta de Augite	Cratera do Impacto (Rank SSS+)	O material definitivo. Requer componentes de vários outros minérios de endgame para ser forjado. Cria equipamentos "best-in-slot" com múltiplos bônus.

Seção 3: Habilidade - Ferraria

3.1. Filosofia de Design

A Ferraria é a manifestação da autossuficiência. É a habilidade que transforma o potencial bruto da Mineração em poder tangível. Enquanto a Loja oferece um ponto de partida, a Ferraria é o único caminho para a maestria, permitindo ao jogador criar equipamentos e ferramentas que superam em muito qualquer item comprável. Progredir na Ferraria é um investimento direto no Poder de Batalha e na capacidade de acessar recursos ainda mais raros, completando o "Tripé da Progressão" (Nível, Maestria, Equipamento).

3.2. Mecânicas Principais

- Processo de Duas Etapas: A Ferraria envolve duas tarefas distintas:
 1. Fundição (Smelting): Converte minérios brutos (e carvão, quando necessário) em barras de metal.

2. Forja (Smithing): Usa as barras de metal para criar o equipamento final.
- Requisitos: Ambas as tarefas requerem uma Forja e um Martelo. Melhorias para estes itens (compradas na Loja) podem aumentar a velocidade, reduzir o consumo de carvão ou aumentar a chance de criar um item de qualidade superior (um conceito para o futuro).
 - Receitas: O jogador desbloqueia novas receitas ao atingir os níveis de Maestria: Ferraria necessários.

3.3. Equipamentos Forjáveis (Sistema Modular)

Para garantir a clareza e a consistência da progressão, os tipos de equipamentos disponíveis são modulares. Cada metal principal (Cobre, Bronze, Ferro, etc.) permite a criação de um conjunto completo de itens para os seguintes espaços:

- Arma (Mão Principal): Adaga, Espada Curta, Machado de Batalha, Maça.
- Defesa (Mão Secundária): Escudo Pequeno, Escudo Grande.
- Armadura (Cabeça): Capacete.
- Armadura (Corpo): Peitoral.
- Armadura (Pernas): Perneiras.
- Armadura (Mãos): Manoplas.
- Armadura (Pés): Botas.

3.4. Joalheria (Sistema de Utilidade)

A Joalheria é uma sub-habilidade da Ferraria que se concentra em criar itens de utilidade em vez de poder de combate bruto.

- Espaços de Equipamento: O jogador possui 3 espaços de joia: 1 Amuleto e 2 Anéis.
- Materiais: Utiliza principalmente Prata e Ouro, combinados com gemas raras que podem ser encontradas como um drop adicional durante a mineração.
- Função: Joias não fornecem bônus de ataque ou defesa significativos. Em vez disso, elas oferecem bônus de utilidade e qualidade de vida, como:
 - +X% de Moedas obtidas em combate.
 - +X% de chance de obter um drop duplo de minério.
 - +X% de XP de Maestria em Pesca.
 - Reduz em X% a chance de queimar comida.

3.5. Tabela de Progressão de Equipamentos

Metal	Maestria (Ferraria)	
	Requerida	Filosofia e Função de Jogo

Cobre	Nível 1	O Primeiro Passo. Equipamentos de Cobre são o primeiro resultado tangível da autossuficiência. São marginalmente melhores que o Porrete da loja, ensinando ao jogador o valor de criar seus próprios itens.
Bronze	Nível 5	O Primeiro Upgrade Real. Requer Cobre e Estanho. O conjunto de Bronze é o primeiro que permite ao jogador sobreviver confortavelmente na "Caverna dos Goblins" (Rank G), representando um salto significativo no Poder de Batalha.
Ferro	Nível 15	O Equipamento Padrão. Um upgrade sólido e confiável sobre o Bronze. O conjunto de Ferro é o "pão com manteiga" do caçador Rank F, essencial para lidar com as ameaças das Minas de Carvão.
Aço	Nível 30	Equipamento de Mid-Game. Requer Ferro e Carvão. Um conjunto de Aço é o padrão para qualquer caçador Rank E, oferecendo um poder de batalha balanceado e confiável para os desafios intermediários do jogo.
Prata	Nível 35	Introdução à Joalheria. Não é usado para armas/armaduras. Permite criar os primeiros anéis e amuletos com bônus de utilidade básicos (ex: +1% de Moedas, +1% de XP de Maestria).
Ouro	Nível 40	Joalheria Avançada. Permite criar joias com bônus mais potentes ou especializados (ex: chance de não consumir munição, chance de economizar recursos no crafting).
Mithril	Nível 50	Especialização: Leve e Rápido. O primeiro metal a oferecer uma identidade de jogo clara. Equipamentos de Mithril são mais leves, oferecendo bônus de velocidade de ataque ou chance de acerto crítico, mas com defesa menor.
Adamantite	Nível 60	Especialização: Pesado e Robusto. O oposto de Mithril. Oferece a maior defesa e dano bruto do seu tier, mas pode ter uma penalidade leve na velocidade de ataque. Ideal para um estilo de jogo "tanque".
Runite	Nível 75	Especialização: Anti-Magia. Equipamentos de Runite possuem uma alta resistência a dano mágico, tornando-os essenciais para enfrentar feiticeiros, dragões e outras criaturas mágicas de alto nível.
Darksteel	Nível 80	Hiper-Especialização (Tanque). Herda a propriedade do minério. Equipamentos pesados com altíssima defesa e resistência mágica, ideais para tanques puros que precisam absorver grandes quantidades de dano.

Dragonite	Nível 85	Hiper-Especialização (Dano Bruto). Herda a propriedade do minério. Armas têm chance de aplicar um efeito de queimadura (Dano Contínuo - DoT), focando em maximizar o dano total ao longo do tempo.
Corundumite	Nível 90	Hiper-Especialização (Suporte/Farm). Herda a propriedade do minério. Equipamentos não focados em combate, mas em eficiência de grinding, oferecendo bônus de +XP de Maestria ou aumentando a chance de drops raros.
Abyssium	Nível 98	Hiper-Especialização (Lifesteal/Sobrevivência). Herda a propriedade do minério. Armas feitas com este material curam o jogador com base no dano causado, permitindo um estilo de jogo agressivo e auto-sustentável.
Meteorite	Nível 99	O Equipamento Supremo. Requer componentes de vários outros minérios de endgame para ser forjado. Cria equipamentos "best-in-slot" com múltiplos bônus, representando o auge da habilidade de Ferraria.

Seção 3: Habilidade - Ferraria

3.1. Filosofia de Design

A Ferraria é a manifestação da autossuficiência. É a habilidade que transforma o potencial bruto da Mineração em poder tangível. O processo é dividido em duas etapas fundamentais: primeiro, a Fundição purifica os minérios em metais utilizáveis; segundo, a Forja molda esses metais em equipamentos poderosos. Esta habilidade recompensa o investimento e o planejamento, sendo o caminho principal para a maestria em combate e a progressão geral no jogo.

3.2. Mecânicas Principais

- Processo de Duas Etapas: A aba "Ferraria" contém duas sub-abas de tarefas: Fundição e Forja.
 1. Fundição (Smelting): Converte minérios brutos em barras de metal (lingotes).
 2. Forja (Smithing): Usa as barras de metal para criar equipamentos.
- Requisitos: Ambas as tarefas requerem uma Forja e um Martelo. Melhorias para estes itens (compradas na Loja) podem aumentar a velocidade, reduzir o consumo de combustível ou aumentar a chance de sucesso.
- Receitas: O jogador desbloqueia novas receitas de fundição e forja ao atingir os níveis de Maestria: Ferraria necessários.

3.3. Tabela de Fundição (Smelting) de Lingotes

Lingote (Barra)	Maestria (Ferraria) Req.	Recursos Necessários (Inputs)	Notas de Design / Propósito
Barra de Cobre	Nível 1	1x Minério de Cobre	Ensina o Básico. Uma conversão simples de 1 para 1 que introduz o conceito de refinar matéria-prima.
Barra de Bronze	Nível 5	1x Minério de Cobre + 1x Minério de Estanho	Ensina a Combinação. A primeira receita que exige dois tipos diferentes de minério. Recompensa o jogador por explorar zonas de combate (onde o Estanho é encontrado).
Barra de Ferro	Nível 15	1x Minério de Ferro	Confirma o Padrão. Um retorno a uma receita simples, estabelecendo que nem toda barra nova exigirá combinações complexas.
Barra de Aço	Nível 30	1x Minério de Ferro + 2x Carvão	Ensina sobre Combustível. Introduz o Carvão como um recurso essencial, não apenas para a Cozinha, mas para a criação de metais superiores. A proporção de 2:1 torna o Carvão valioso.
Barra de Prata	Nível 35	1x Minério de Prata	Sinaliza Utilidade. Uma fundição simples que reforça o propósito da Prata como um material para um sistema diferente (Joalheria), não para combate.
Barra de Ouro	Nível 40	1x Minério de Ouro	Confirma a Utilidade. Similar à Prata, solidifica a ideia de que metais "preciosos" são para joias e não para armaduras.
Barra de Mithril	Nível 50	1x Minério de Mithril	Início do Mid-Game. Retorna ao padrão 1:1, focando a complexidade em <i>obter</i> o minério, não em fundi-lo.
Barra de Adamantite	Nível 60	1x Minério de Adamantite	Padrão do Mid-Game. Mantém a simplicidade na fundição para não sobrecarregar o jogador, que já está lidando com desafios de combate mais complexos.
Barra de Runite	Nível 75	1x Minério de Runite	Auge do Padrão. A última barra de "tier" principal que segue a fundição simples antes da complexidade do endgame.

Barra de Darksteel	Nível 80	1x Minério de Darksteel + 5x Carvão	Retorno da Complexidade. Reintroduz o Carvão em maior quantidade, sinalizando que os metais de especialização exigem mais recursos e planejamento para serem criados.
Barra de Meteorite	Nível 99	1x Pó de Meteorito + 1x Barra de Runite + 1x Barra de Dragonite	Receita Suprema. A fundição do material final exige não apenas o minério base, mas também barras de outros metais de alto nível, tornando-a o teste final da maestria do jogador.

Seção 4: Habilidade - Cozinha
4.1. Filosofia de Design

A Cozinha é a habilidade que transforma sobrevivência em vantagem estratégica. Ela começa como uma necessidade básica (a solução para o problema da cura ineficiente) e evolui para uma ferramenta de otimização poderosa. Cozinhar é sobre preparação. Um bom caçador não apenas luta bem, mas se prepara bem. Esta habilidade recompensa o planejamento, permitindo ao jogador criar comidas que concedem buffs temporários ("Buff Food"), acelerando o progresso em todas as outras áreas do jogo.

4.2. Mecânicas Principais

- A Cozinha é uma tarefa ativa. O jogador seleciona uma receita que já conhece na sub-aba Cozinhar.
- A ação requer ingredientes específicos no inventário (ex: Carne de Rato Crua, Peixe).
- A ação requer uma Estação de Cozinha apropriada e pode consumir Combustível (ex: Carvão).
- Sucesso na ação consome os ingredientes e cria o prato final, concedendo XP de Maestria: Cozinha.
- Falha consome os ingredientes e cria "Comida Queimada". A chance de sucesso aumenta com o nível de maestria.

4.3. Tabela de Progressão de Cozinha (Receitas e Efeitos)

Prato	Maestria		Estação /	
Cozinhado	(Cozinha) Req.	Ingredientes	Combustível	Efeito e Notas de Design
Espeto de Rato	Nível 1	1x Carne de Rato Crua	Fogueira Simples	Cura: 20 HP. A primeira e mais importante receita. Resolve o problema inicial de sobrevivência e valida o esforço do jogador para chegar ao Rank G.

Peixe Grelhado	Nível 10	1x Peixe Comum	Fogueira Simples	Cura: 50 HP. O próximo passo na cura. Introduz a Pesca como uma fonte de ingredientes mais eficiente que o combate de baixo nível.
Torta de Peixe	Nível 25	1x Peixe Comum, 1x Farinha	Fogão a Carvão	Cura: 75 HP. Buff: +3% XP de Pesca por 5 min. A primeira "Buff Food". Ensina ao jogador que cozinhar pode acelerar outras habilidades. Requer o Fogão e Carvão.
Ensopado de Mineiro	Nível 35	1x Carne de Javali, 1x Batata	Fogão a Carvão	Cura: 100 HP. Buff: +5% chance de drop duplo de minério por 10 min. Um buff extremamente desejável que cria um link direto entre Caça, Agricultura e Mineração.
Pão de Mel com Gema	Nível 45	1x Farinha, 1x Mel, 1x Gema Rara	Fogão a Carvão	Cura: 120 HP. Buff: +3% chance de encontrar gemas na mineração por 15 min. Um buff especializado que incentiva o jogador a buscar ingredientes mais exóticos.
Vinho de Mithril	Nível 55	1x Uva Selvagem, 1x Pó de Mithril	Barril de Fermentação (Melhoria da Loja)	Cura: 25 HP. Buff: +5% Velocidade de Ataque por 5 min. Introduz a fermentação e buffs de combate que não são baseados em cura, focando em especialização de estilo de jogo.
Bife de Dragão Raro	Nível 85	1x Carne de Dragão, 5x Especiarias Raras	Forno Mágico	Cura: 500 HP. Buff: +10% de Dano em Combate por 30 min. Um exemplo de comida de endgame, exigindo ingredientes de monstros de alto nível para um buff de combate poderoso.

Bolo de Maestria Nível 95	1x de cada ingrediente	Forno Mágico	Cura: 10 HP. Buff: +5% de XP de Maestria em TODAS as habilidades por 1 hora. A comida de "grinding" definitiva. Não é para combate, mas para otimizar o tempo do jogador ao máximo.
	raro (Peixe, Carne, Fruta, etc.)		

4.4. Interação com Outras Habilidades

- Combate/Caça: Fonte primária de ingredientes de carne e cura para o combate.
- Pesca/Agricultura: Fornecem a vasta maioria dos ingredientes para receitas de nível médio e alto.
- Mineração: Fornece o Carvão necessário para operar o Fogão a Carvão, o coração da Cozinha estratégica.
- Todas as Habilidades: Através dos "Buff Foods", a Cozinha se torna uma habilidade de suporte universal, capaz de acelerar o progresso em qualquer outra atividade que o jogador escolher.

Seção 5: Habilidade - Herbalismo

5.1. Filosofia de Design

O Herbalismo é a habilidade da paciência e percepção. Enquanto a Mineração extrai o poder bruto da terra, o Herbalismo coleta os segredos sutis da natureza. É uma habilidade de coleta que recompensa a exploração e a atenção aos detalhes, fornecendo a matéria-prima para a Alquimia. Progredir no Herbalismo significa aprender a identificar e colher plantas cada vez mais raras e potentes, que crescem apenas nos ambientes mais perigosos e inacessíveis.

5.2. Mecânicas Principais

- O Herbalismo é uma tarefa ativa. O jogador seleciona qual planta coletar a partir de uma lista de locais de coleta conhecidos.
- A ação consome Tempo e requer uma Foice de Coleta de um tier mínimo.
- Cada planta possui um requisito de Maestria: Herbalismo e só pode ser encontrada em zonas geográficas específicas (gate por Rank).
- O sucesso na coleta concede a erva e XP de maestria. A falha não concede nada, mas dá uma pequena quantidade de XP.

5.3. Tabela de Progressão de Herbalismo (Ervas)

Erva	Maestria	Ferramenta	Localização (Gate) Propósito / Notas de Design
	(Herbalismo) Req.	Req.	

Folha de Prata	Nível 1	Foice de Cobre	Colinas de Cobre (Rank G)	A Erva Básica. Usada para as poções de cura mais simples. Ensina o loop fundamental do Herbalismo.
Raiz de Fogo	Nível 15	Foice de Bronze	Caverna dos Goblins (Rank G)	Erva Ofensiva. Usada para poções que aumentam o dano temporariamente. Introduce o conceito de buffs de combate.
Musgo de Pedra	Nível 30	Foice de Ferro	Região de Ferro (Rank F)	Erva Defensiva. Usada para poções que aumentam a defesa. Recompensa a exploração de áreas de mineração.
Flor Estelar	Nível 50	Foice de Aço	Montanhas de Mithril (Rank D)	Erva de Maestria. O ingrediente chave para poções que aumentam o ganho de XP de Maestria, tornando-a extremamente valiosa para "grinding".
Lótus do Abismo	Nível 85	Foice de Runite	O Abismo (Rank B/A)	Erva de Efeito Único. Usada em poções de endgame com efeitos complexos, como refletir dano ou aumentar a velocidade de todas as ações por um curto período.

Seção 6: Habilidade - Alquimia

6.1. Filosofia de Design

A Alquimia é a arte da transformação e precisão. Ela pega os ingredientes brutos do Herbalismo e partes de monstros para criar poções com efeitos instantâneos e poderosos. Diferente da Cozinha, que foca em cura lenta e buffs de longa duração, a Alquimia é sobre o "agora": cura instantânea em uma emergência, um pico de poder para derrotar um chefe, ou um impulso temporário para acelerar uma tarefa. É a ciência do caçador preparado.

6.2. Mecânicas Principais

- A Alquimia é uma tarefa ativa, realizada em uma Mesa de Alquimia (melhoria da Loja).
- A ação requer ingredientes específicos: primariamente ervas, mas também frascos de vidro (compráveis ou criados) e, para poções mais avançadas, partes de monstros (ex: Olho de Goblin, Veneno de Aranha).
- Sucesso cria a poção e concede XP de Maestria: Alquimia. Falha consome os ingredientes e pode resultar em um "Resíduo Inerte".

6.3. Tabela de Progressão de Alquimia (Poções)

Poção	Maestria (Alquimia) Req.	Ingredientes Principais	Efeito e Notas de Design
Poção de Cura Menor	Nível 1	1x Folha de Prata, 1x Frasco	Cura 75 HP instantaneamente. A "poção de pânico" inicial. Ensina a diferença fundamental entre a cura lenta da comida e a cura imediata da alquimia.
Elixir do Berserker	Nível 15	1x Raiz de Fogo, 1x Olho de Goblin	Aumenta o Dano em +10% por 1 minuto. O primeiro buff de combate ofensivo, ideal para ser usado no início de uma luta contra um inimigo forte.
Poção Pele de Pedra	Nível 30	1x Musgo de Pedra, 1x Carapaça de Besouro	Aumenta a Defesa em +15% por 2 minutos. Uma poção defensiva que permite ao jogador sobreviver a ataques poderosos ou farmar áreas perigosas com mais segurança.
Tônico do Artesão	Nível 40	1x Flor Estelar, 1x Pó de Prata	Aumenta a velocidade de ações de habilidades não-combativas em 10% por 5 minutos. A poção de "qualidade de vida" definitiva para acelerar o grinding de Cozinha, Ferraria, etc.
Extrato do Sábio	Nível 50	2x Flor Estelar, 1x Gema Rara	Aumenta o ganho de XP de Maestria em +10% por 15 minutos. Uma poção extremamente poderosa e cobiçada, que acelera a progressão geral da conta.
Poção da Sorte do Ladrão	Nível 65	1x Trevo Dourado, 1x Barra de Ouro	Aumenta a chance de obter drops raros de monstros em +5% por 10 minutos. Cria um loop de gameplay onde o jogador usa a alquimia para farmar ingredientes ainda mais raros.

Seção 7: Habilidade - Encantamento

7.1. Filosofia de Design

O Encantamento é a habilidade de personalização do endgame. Não se trata de criar itens novos, mas de pegar os melhores equipamentos do jogo e dar a eles uma identidade única. É a pincelada final do mestre artesão. Esta habilidade serve como o principal sistema de investimento de longo prazo e o "ralo de itens" do jogo, garantindo que cada peça de equipamento obtida tenha um propósito potencial.

7.2. Mecânicas Principais

- Mesa de Encantamento: Todas as ações são realizadas nesta estação de trabalho, que é uma melhoria cara da Loja.

- Processo de Duas Etapas:
 1. Desencantar: Uma tarefa que permite ao jogador selecionar um equipamento do seu inventário e destruí-lo para obter Pó Rúnico. A quantidade de pó recebida escala com o tier do item.
 2. Encantar: Uma tarefa que permite ao jogador selecionar um equipamento, um encantamento desejado da lista de receitas conhecidas, e aplicar o bônus permanentemente. Esta ação consome uma grande quantidade de Pó Rúnico e Moedas.

7.3. Tabela de Progressão de Encantamentos

Encantamento	Maestria (Enc.)	
	Req.	Efeito e Notas de Design
Encantamento de Força	Nível 10	(Armas) +1 a +10 de Dano Máximo. Um encantamento básico e universalmente útil.
Encantamento de Resiliência	Nível 15	(Armaduras) +1% a +5% de Redução de Dano Físico. O encantamento defensivo padrão.
Encantamento de Vitalidade	Nível 20	(Armaduras) +10 a +100 de HP Máximo. Uma alternativa à defesa, focando em aumentar a reserva de vida.
Encantamento Sanguinário	Nível 40	(Armas) Concede 1% a 3% de Roubo de Vida (Lifesteal). Um encantamento poderoso que define um estilo de jogo auto-sustentável.
Encantamento Preciso	Nível 50	(Armas/Luvas) +1% a +4% de Chance de Acerto Crítico. Ideal para builds focadas em dano explosivo.
Encantamento Veloz	Nível 60	(Armas/Botas) Reduz o intervalo de ataque em 0.1s a 0.3s. Outro encantamento que define builds, focando em ataques rápidos.
Encantamento do Mestre-Cuca	Nível 30	(Anéis/Amuletos) +5% de chance de não consumir Carvão ao cozinhar. Um exemplo de encantamento de utilidade que melhora outras habilidades.
Encantamento do Geólogo	Nível 35	(Anéis/Amuletos) +5% de chance de encontrar gemas na mineração. Outro encantamento de utilidade, tornando a joalheria mais acessível.

Encantamento do Ferreiro
Eficiente

Nível 45

(Martelo - Ferramenta) +5% de chance de economizar uma barra de metal ao forjar. Encantamentos também podem ser aplicados a ferramentas para melhorar a eficiência das habilidades.

7.4. Interação com Outras Habilidades

- Ferraria / Couraria: Fornecem os itens que serão encantados ou, mais frequentemente, desencantados, servindo como combustível para esta habilidade.
- Combate / Dungeons: A principal fonte de equipamentos para serem desencantados.
- Todas as Habilidades: Podem ser aprimoradas através de encantamentos de utilidade aplicados em joias ou ferramentas.

Seção 8: Habilidade - Caça e Armadilhas (Hunting & Trapping)

8.1. Filosofia de Design

A Caça é a habilidade que personifica a fantasia do "ranger". É a arte da paciência, do rastreamento e do uso de cada parte da presa. Diferente do combate bruto, que visa a eliminação, a Caça foca na obtenção de recursos valiosos das criaturas do mundo. Esta habilidade fornece a matéria-prima para a Couraria, oferecendo um caminho de equipamento totalmente alternativo à Ferraria e recompensando o jogador que prefere a astúcia à força bruta.

8.2. Mecânicas Principais

- Coleta Ativa: A Caça é uma tarefa ativa que pode ser realizada de duas formas:
 1. Armadilhas (Trapping): O jogador pode definir armadilhas em locais específicos para capturar criaturas passivas (Coelhos, Raposas, etc.). Esta é uma tarefa de tempo que concede peles de baixo nível, ossos e, ocasionalmente, carne.
 2. Esfolar (Skinning): Após derrotar certas criaturas em combate (Javalis, Lobos, Ursos, etc.), o jogador tem uma chance passiva, baseada em sua Maestria: Caça, de obter peles, couros e outros reagentes.
- Ferramenta Requerida: Para esfolar criaturas, o jogador precisa ter uma Faca de Esfolar equipada no seu "espaço de ferramenta". Facas de melhor qualidade (compradas ou criadas) podem aumentar a chance de obter drops raros.

8.3. Tabela de Progressão de Caça (Recursos)

Recurso	Maestria	Fonte (Localização	
(Pele/Couro)	(Caça) Req.	Ferramenta Req./ Criatura)	Propósito / Notas de Design

Retalhos de Pele	Nível 1	Faca de Cobre	Armadilhas (Rank G)	O Básico. Usado para criar as primeiras armaduras de couro. Ensina o loop fundamental da habilidade.
Couro Resistente	Nível 15	Faca de Bronze	Javalis e Lobos (Rank F)	O Primeiro Upgrade Real. Permite criar armaduras equivalentes ao Ferro, mas com foco em evasão.
Pele Grossa	Nível 30	Faca de Aço	Ursos e Crocodilos (Rank E)	Equipamento de Mid-Game. Material para armaduras equivalentes ao Aço, solidificando o arquétipo de "ranger".
Pele de Basilisco	Nível 50	Faca de Mithril	Basiliscos (Desertos de Rank D)	Introduz Resistência. Armaduras feitas com este material oferecem uma pequena resistência a efeitos de status (veneno, lentidão).
Couro de Wyvern	Nível 75	Faca de Adamantite	Wyverns (Picos de Rank C)	Foco em Crítico. O material de escolha para builds de dano crítico, oferecendo bônus significativos nesse atributo.
Escama de Dragão	Nível 90	Faca de Runite	Dragões (Ninhos de Rank A/S)	O Auge da Couraria. Permite criar as melhores armaduras leves do jogo, com altos valores de evasão, crítico e bônus de velocidade.

Seção 9: Habilidade - Couraria (Leatherworking)

9.1. Filosofia de Design

A Couraria é a habilidade de criação para o ranger e o ladino. Ela transforma as peles e couros brutos obtidos na Caça em armaduras leves e ágeis. O foco da Couraria não é a defesa pura, mas sim a mobilidade e a precisão letal. Equipamentos de Couraria oferecem bônus de Evasão, Chance de Acerto Crítico e Velocidade de Ataque, fornecendo uma alternativa estratégica e viável às armaduras pesadas da Ferraria.

9.2. Mecânicas Principais

- Estação de Trabalho: Todas as ações são realizadas em uma Bancada de Couraria, uma melhoria comprada na Loja.
- Processo de Duas Etapas:
 1. Curtimento (Tanning): Converte peles e couros brutos em Couro Curtido, pronto para ser trabalhado.

2. Criação (Crafting): Usa o Couro Curtido para criar as peças de armadura.

- Modularidade: Assim como a Ferraria, a Couraria permite criar um conjunto completo de armaduras (Capuz, Túnica, Calças, Luvas, Botas).

9.3. Tabela de Progressão de Equipamentos (Função e Identidade)

Maestria (Couraria)		
Tier da Armadura	Req.	Filosofia e Função de Jogo
Armadura de Retalhos	Nível 1	O Início do Caçador. Equivalente ao Cobre. Oferece defesa mínima, mas introduz o conceito de não ter penalidades de movimento.
Armadura de Couro Resistente	Nível 15	O Primeiro Salto de Agilidade. Equivalente ao Ferro. Oferece um bônus notável de Evasão, permitindo ao jogador desviar de ataques completamente.
Armadura de Pele Grossa	Nível 30	O Padrão do Ranger. Equivalente ao Aço. Balanceia uma defesa decente com um bom bônus de Evasão e um pequeno bônus de Chance de Acerto Crítico.
Armadura de Basilisco	Nível 50	Especialização: Resiliência. Equivalente ao Mithril. Além dos bônus de evasão, oferece resistência a debuffs, ideal para lutar contra monstros que usam veneno ou outras aflições.
Armadura de Couro de Wyvern	Nível 75	Especialização: Dano Crítico. Equivalente ao Runite. O foco principal desta armadura é maximizar a Chance de Acerto Crítico e o Dano Crítico, ideal para builds de "glass cannon".
Armadura de Escama de Dragão	Nível 90	O Equipamento Supremo do Ranger. Equivalente ao endgame da Ferraria. Oferece um pacote completo: alta Evasão, alta Chance de Crítico e um bônus único de Velocidade de Ataque.

Seção 10: O Caminho do Mago - Visão Geral

10.1. Filosofia do Arquétipo

O Mago é o mestre do poder arcano, um "canhão de vidro" que troca a defesa física pela capacidade de aniquilar inimigos à distância. O gameplay do Mago não se baseia em força bruta ou agilidade, mas em intelecto, preparação e gerenciamento de Mana. Este caminho introduz um novo recurso de combate, a Mana, e se concentra em criar e conjurar magias (Runas) que consomem esse recurso. A progressão do Mago é sobre descobrir essências mais puras, tecer vestes que amplificam seu poder e gravar runas de destruição cada vez maiores.

Seção 11: Habilidade - Sifão de Essência (Attunement)

11.1. Filosofia de Design

O Sifão de Essência é a arte de extrair energia mágica bruta do ambiente. É a habilidade de coleta fundamental para o Mago. Em vez de procurar veios de minério, o jogador procura "Fendas Arcanas" ou "Nós de Mana", locais onde a energia do mundo se acumula. Esta habilidade fornece a matéria-prima para a Tecelagem e, mais importante, para a Rúnica.

11.2. Mecânicas Principais

- **Coleta Ativa:** O jogador seleciona uma Fenda Arcana em uma área conhecida e usa a tarefa Sifonar Essência.
- **Ferramenta Requerida:** Requer um Cristal de Foco no espaço de ferramenta. Cristais de melhor qualidade podem aumentar a quantidade de essência coletada.
- **Recurso Obtido:** A ação concede Essência Bruta de diferentes tipos, dependendo da localização.

11.3. Tabela de Progressão de Sifão (Essências)

Maestria (Sifão)				
Essência	Req.	Ferramenta Req.	Localização (Gate)	Propósito / Notas de Design
Essência Etérea	Nível 1	Cristal de Cobre	Fendas Menores (Rank G)	A Essência Básica. Usada para as primeiras vestes e runas. Ensina o loop da coleta mágica.
Essência Ígnea	Nível 20	Cristal de Bronze	Vulcões Adormecidos (Rank F)	Essência Ofensiva. Componente chave para runas de dano direto (Fogo, Raio).
Essência Glacial	Nível 35	Cristal de Aço	Picos Congelados (Rank E)	Essência de Controle. Usada para runas que aplicam efeitos de lentidão ou congelamento.
Essência Mental	Nível 55	Cristal de Mithril	Bibliotecas Antigas (Rank D)	Essência de Utilidade. Usada para criar runas de suporte, como escudos mágicos ou teleporte.
Essência Cósmica	Nível 90	Cristal de Runite	Observatórios Astrais (Rank S)	A Essência Suprema. Necessária para as magias mais devastadoras do jogo, como chuvas de meteoros ou tempestades arcanas.

Seção 12: Habilidade - Tecelagem (Weaving)

12.1. Filosofia de Design

A Tecelagem é a habilidade de criação de armaduras para o Mago. Ela transforma materiais simples, como Linho (coletado de plantas) e Seda (de criaturas-inseto), em vestes imbuídas de poder mágico. As vestes da Tecelagem oferecem pouquíssima defesa física, mas são a principal fonte de Bônus de Mana Máxima, Regeneração de Mana e Poder Mágico.

12.2. Tabela de Progressão de Tecelagem (Vestes)

Tier da Veste	Maestria (Tecelagem)		Filosofia e Função de Jogo
	Req.	Materiais Principais	
Veste de Aprendiz	Nível 1	Linho, Essência Etérea	O Início do Mago. Oferece um pequeno bônus de Mana, permitindo as primeiras conjurações.
Veste de Conjurador	Nível 20	Seda, Essência Ígnea	Foco em Dano. Aumenta o Poder Mágico, tornando as runas ofensivas mais eficazes.
Manto do Sábio	Nível 40	Seda Encantada, Essência Glacial	Foco em Sustentabilidade. Aumenta a Regeneração de Mana, permitindo conjurar por mais tempo.
Roupagem Arquimagus	Nível 90	Fio Cósmico, Essência Cósmica	O Auge do Poder Mágico. Oferece um pacote completo de Mana Máxima, Regeneração e um grande aumento no Poder Mágico.

Seção 13: Habilidade - Rúnica (Runecrafting)

13.1. Filosofia de Design

A Rúnica é o coração do poder do Mago. É a habilidade de gravar Essências em Tábuas de Runa em branco para criar Magias Equipáveis. No combate, o Mago não equipa uma espada, ele equipa uma Runa. Cada "ataque" é, na verdade, a conjuração daquela Runa, consumindo Mana.

13.2. Tabela de Progressão de Rúnica (Magias)

Runa (Magia)	Maestria (Rúnica)		Efeito e Notas de Design
	Req.	Materiais Principais	
Runa: Fagulha	Nível 1	Tábua em Branco, Essência Etérea	A Primeira Magia. Um ataque de dano mágico baixo com custo de mana mínimo. Ensina a mecânica de combate do Mago.
Runa: Bola de Fogo	Nível 20	Tábua em Branco, Essência Ígnea	Dano Direto Padrão. Um ataque com dano mágico sólido. Será a principal fonte de dano do Mago por um bom tempo.
Runa: Escudo de Mana	Nível 40	Tábua em Branco, Essência Mental	Magia de Defesa. Cria um escudo que absorve uma quantidade de dano antes de quebrar. Não causa dano, mas aumenta a sobrevivência.
Runa: Chuva de Meteoros	Nível 90	Tábua Rúnica Mestra, Essência Cósmica x5	Magia Suprema. Um ataque com dano em área massivo, mas com um custo de mana extremamente alto. A recompensa final para um Mago dedicado.

Seção 14: O Sistema de Combate

14.1. Filosofia de Design

O combate em "Apex Hunter" é um teste de preparação, não de reflexos. Inspirado em clássicos do gênero Idle como *Melvor Idle*, o sistema é automático. Uma vez que o jogador escolhe um inimigo, o combate se desenrola sem intervenção direta. A vitória ou a derrota é determinada pelas estatísticas, equipamentos, e consumíveis que o jogador preparou *antes* da batalha começar. O Poder de Batalha serve como um guia, mas a verdadeira profundidade vem da sinergia entre os atributos do jogador e as fraquezas do inimigo.

14.2. Mecânicas Centrais: O Loop de Combate Automático

1. Iniciação: O jogador seleciona um monstro em uma Dungeon ou área de combate e clica em "Atacar".
2. Turnos Automáticos: Tanto o jogador quanto o monstro possuem uma Velocidade de Ataque. A cada intervalo de tempo definido por essa velocidade, a entidade executa um ataque.
3. Cálculo de Acerto: O Nível de Precisão do atacante é comparado com o Nível de Evasão do defensor para determinar se o ataque acerta.
4. Cálculo de Dano: Se o ataque acertar, o dano é calculado com base no Dano Máximo e Força do atacante.

5. Mitigação de Dano: O dano calculado é reduzido pela Defesa e Redução de Dano do defensor.
6. Aplicação de Dano: O dano final é subtraído dos Pontos de Vida (HP) do defensor.
7. Repetição: O ciclo se repete até que o HP de um dos combatentes chegue a zero.
8. Consumíveis Automáticos: O jogador pode definir um limiar de HP (ex: "Abaixo de 50%") para consumir automaticamente o melhor item de cura (comida ou poção) do seu inventário.

14.3. Atributos de Combate Fundamentais

Estes são os atributos "invisíveis" que o Poder de Batalha tenta resumir.

- Ofensivos:
 - Precisão: Influencia a chance de acertar um ataque.
 - Força: Aumenta o dano máximo.
 - Velocidade de Ataque: Determina o intervalo entre os ataques.
 - Chance de Acerto Crítico: A probabilidade de desferir um golpe com dano multiplicado.
 - Dano Crítico: O multiplicador de dano aplicado em um acerto crítico.
- Defensivos:
 - Pontos de Vida (HP): A quantidade de dano que se pode sofrer antes de morrer.
 - Evasão: Influencia a chance de desviar completamente de um ataque inimigo.
 - Defesa: Reduz o dano recebido de ataques físicos.
 - Redução de Dano (%): Uma segunda camada de mitigação que reduz o dano em uma porcentagem fixa após o cálculo da Defesa.

14.4. O Papel do "Poder de Batalha"

O Poder de Batalha é uma ferramenta de interface (UI), não um atributo de combate direto. Ele é um número consolidado, calculado a partir de todos os atributos acima, para dar ao jogador uma estimativa rápida de sua força.

- Função: Ajudar o jogador a tomar decisões. Se o Poder de Batalha de um monstro é muito superior ao do jogador, é um sinal claro de perigo.
- Limitação: Não conta a história toda. Um jogador com Poder de Batalha 1000 focado em Evasão pode vencer um monstro que um jogador com Poder de Batalha 1100 focado em Defesa não conseguiria, e vice-versa.

14.5. Como os Arquétipos se Encaixam (A Confirmação da Sua Pergunta)

Você estava certo, a definição do combate afeta as habilidades. Felizmente, ela valida e fortalece as escolhas que fizemos para o Caminho do Ranger.

- Guerreiro/Tank (Ferraria): Foca em maximizar os atributos de Defesa e Redução de Dano. Ele é projetado para aguentar muitos ataques, sofrendo pouco dano em cada um. Sua sobrevivência vem da resistência.
- Ranger/Ladino (Couraria): Foca em maximizar a Evasão e a Chance de Acerto Crítico. Ele é projetado para *não ser atingido*, desviando de ataques completamente. Sua sobrevivência vem da agilidade, e seu dano vem de picos de acertos críticos.
- Mago (Tecelagem): Possui baixa Defesa e Evasão. Sua sobrevivência depende de matar o inimigo rapidamente com alto dano mágico ou usar magias de suporte como Escudo de Mana.

Seção 15: As Dungeons

15.1. Filosofia de Design

As Dungeons são o principal motor de progressão e o teste final da preparação do jogador. Elas são a fonte primária de Experiência de Nível, Moedas, Equipamentos para desencantar e Materiais Raros que não podem ser encontrados em zonas seguras. Cada dungeon é projetada para ser um desafio único, testando diferentes aspectos do build do jogador (defesa, dano, evasão) e recompensando-o por sua maestria sobre os sistemas de criação e combate do jogo. O objetivo é criar um ciclo de gameplay viciante: Preparar -> Desafiar -> Conquistar -> Aprimorar -> Repetir.

15.2. Mecânicas Gerais das Dungeons

- Estrutura: Uma dungeon consiste em uma série de monstros que devem ser derrotados em sequência, culminando em um Chefe (Boss) final.
- Entrada: Requer um Rank da Guilda mínimo. Algumas dungeons de alto nível podem exigir um item-chave.
- Modo "Auto-Run": Após a primeira conclusão manual, o jogador pode configurar a dungeon para ser repetida automaticamente, consumindo comida/poções conforme necessário. Isso é essencial para o "grinding" de longo prazo.
- Recompensas: A conclusão de uma dungeon concede um baú de recompensa com Moedas, XP e a chance de obter itens exclusivos.

15.3. Detalhamento das Dungeons Iniciais

Dungeon 1: Caverna dos Goblins

- Rank Requerido: G
- Filosofia do Desafio: "O Primeiro Teste Real". Esta dungeon serve como uma verificação de equipamento básica. O jogador tem o equipamento de Bronze necessário? Ele entende a importância da comida? É aqui que a teoria da preparação é colocada em prática.
- Monstros:
 - Goblin Batedor:

- Atributos Chave: Baixo HP, mas alta Evasão. Um teste para a Precisão do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Retalhos de Pele (Couraria), Adaga de Goblin Enferrujada (para desencantar).
- Goblin Brutamontes:
 - Atributos Chave: Alto HP e alta Defesa, mas baixa Evasão. Um teste para o Dano bruto do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Minério de Estanho (drop crucial para a progressão da Ferraria), Porrete de Goblin (desencantar).
- Chefe: Rei Goblin
 - Atributos Chave: HP e Dano significativamente maiores. Um inimigo bem balanceado que testa todos os atributos do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Coroa do Rei Goblin (item valioso para venda), Chave da Mina (item de quest futuro).
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 1.000 Moedas, 500 XP de Nível, 1x Baú de Bronze (garante uma peça aleatória de equipamento de Bronze).
 - Repetições: 250 Moedas, 100 XP de Nível, chance de obter um Baú de Bronze.

Dungeon 2: Minas de Carvão Abandonadas

- Rank Requerido: F
- Filosofia do Desafio: "O Teste de Sustentabilidade". Os monstros aqui têm mais HP e batem mais forte. O desafio não é apenas vencer um monstro, mas ter recursos (comida/poções) suficientes para limpar a dungeon inteira.
- Monstros:
 - Morcego de Caverna Gigante:
 - Atributos Chave: Velocidade de Ataque muito alta. Causa dano baixo, mas constante, testando a cura passiva e a defesa do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Asa de Morcego (Alquimia), Couro Resistente (Couraria).
 - Golem de Pedra Instável:
 - Atributos Chave: Defesa extremamente alta e HP massivo. Um teste de DPS (Dano Por Segundo) puro.
 - Drops Notáveis: Moedas, Minério de Ferro e Minério de Carvão (drops cruciais), Núcleo de Golem (item para venda).
- Chefe: Golem Alfa

- Atributos Chave: HP e Defesa colossais. Possui um ataque especial que pode atordoar o jogador por um turno. É uma barreira de equipamento que praticamente exige um conjunto de Ferro ou Aço.
- Drops Notáveis: Moedas, Coração de Golem Alfa (item extremamente valioso para venda), chance de dropar uma Barra de Aço.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 5.000 Moedas, 2.500 XP de Nível, 1x Baú de Aço (garante uma peça aleatória de equipamento de Aço).
 - Repetições: 1.000 Moedas, 500 XP de Nível, chance de obter um Baú de Aço.

Dungeon 3: Cripta Assombrada

- Rank Requerido: E
- Filosofia do Desafio: "O Teste de Atributos Específicos". Esta dungeon introduz monstros que não podem ser derrotados apenas com força bruta. O jogador é forçado a prestar atenção em atributos secundários como Precisão e, pela primeira vez, a lidar com dano mágico, incentivando a criação de equipamentos mais especializados.
- Monstros:
 - Esqueleto Guerreiro:
 - Atributos Chave: HP médio, mas Evasão muito alta. Um pesadelo para builds com baixa Precisão. Um teste direto para a qualidade da arma do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Ossos Branqueados (Alquimia), Escudo de Osso Quebrado (desencantar).
 - Fantasma Lamentador:
 - Atributos Chave: Baixo HP, mas seus ataques causam Dano Mágico. Ignora uma grande parte da Defesa física, testando o HP total do jogador ou sua capacidade de matar o inimigo rapidamente.
 - Drops Notáveis: Moedas, Ectoplasma (Alquimia), Essência Etérea (Rúnica).
- Chefe: Lich Aprendiz
 - Atributos Chave: HP moderado, mas causa alto Dano Mágico e tem a habilidade de invocar Esqueletos Guerreiros adicionais durante a luta. É uma corrida de DPS e um teste severo para a sobrevivência de builds com baixo HP.
 - Drops Notáveis: Moedas, Cajado do Lich (item valioso para venda), Minério de Mithril (drop crucial), chance de dropar uma receita rara de Alquimia.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 12.000 Moedas, 7.000 XP de Nível, 1x Baú de Mithril.
 - Repetições: 2.500 Moedas, 1.500 XP de Nível, chance de obter um Baú de Mithril.

Dungeon 4: Ruínas Anãs

- Rank Requerido: D
- Filosofia do Desafio: "A Muralha de Equipamento". Esta dungeon é um "gear check" puro. Os anões e seus construtos são robustos e batem forte. O desafio aqui é simples: você tem o equipamento e os atributos necessários para quebrar a defesa deles e sobreviver aos seus ataques poderosos?
- Monstros:
 - Autômato Anão:
 - Atributos Chave: Defesa e HP extremamente altos. Um verdadeiro "saco de pancadas" que testa o dano sustentado do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Peças de Autômato (venda), Barra de Aço (representando sua construção).
 - Guardião Rúnico Anão:
 - Atributos Chave: Dano Físico muito alto e Defesa alta. Um teste direto para a capacidade defensiva do jogador. Cada golpe dói.
 - Drops Notáveis: Moedas, Runas Anãs Quebradas (venda), Minério de Ouro (drop raro).
- Chefe: O Forjador Abandonado
 - Atributos Chave: HP colossal e duas fases. Fase 1: Dano massivo. Fase 2 (abaixo de 50% HP): Reduz seu dano, mas aumenta sua Defesa drasticamente. É uma luta de resistência que exige tanto sobrevivência quanto um alto pico de dano para finalizar.
 - Drops Notáveis: Moedas, Martelo do Forjador (item de cosmético/venda), Minério de Adamantite (drop crucial), chance de dropar uma receita de Encantamento.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 30.000 Moedas, 20.000 XP de Nível, 1x Baú de Adamantite.
 - Repetições: 6.000 Moedas, 4.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Adamantite.

Dungeon 5: Pântano Peçonhento

- Rank Requerido: C
- Filosofia do Desafio: "O Teste de Resistência Contínua". Esta dungeon introduz o Dano Contínuo (DoT - Damage over Time) como mecânica principal. A questão não é apenas se o jogador consegue sobreviver a um único golpe, mas se sua cura por segundo (seja por poções, comida ou Lifesteal) consegue superar o dano constante do veneno.
- Monstros:
 - Aranha Gigante do Pântano:

- Atributos Chave: Dano físico baixo, mas cada ataque tem 100% de chance de aplicar um veneno fraco que causa dano a cada 2 segundos por 10 segundos. O veneno pode acumular.
 - Drops Notáveis: Moedas, Seda de Aranha (Teceragem), Veneno de Aranha (Alquimia).
- Hidra Jovem:
 - Atributos Chave: Dano físico moderado e HP alto. Seus ataques aplicam um veneno forte. Um teste direto para a capacidade de cura do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Couro de Hidra (Couraria), Essência Glacial (Rúnica).
- Chefe: A Mãe do Pântano (Hidra Anciã)
 - Atributos Chave: HP massivo. Possui múltiplos ataques por turno (um para cada cabeça) e cada um aplica um veneno potente que se acumula rapidamente. A luta é uma corrida contra o tempo para ver se o jogador consegue matá-la antes que o dano do veneno se torne insustentável.
 - Drops Notáveis: Moedas, Coração da Hidra (venda/alquimia), Minério de Runite (drop crucial), chance de dropar uma receita de armadura de Couro de Wyvern.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 75.000 Moedas, 50.000 XP de Nível, 1x Baú de Runite.
 - Repetições: 15.000 Moedas, 10.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Runite.

Dungeon 6: O Abismo

- Rank Requerido: B
- Filosofia do Desafio: "O Teste Contra o Poder Esmagador". Bem-vindo ao endgame. Os monstros aqui não usam truques; eles simplesmente possuem estatísticas brutais. Esta dungeon testa a otimização do build do jogador. Cada ponto de Defesa, Evasão e Dano conta. É uma barreira que separa os jogadores casuais dos dedicados.
- Monstros:
 - Demônio Menor:
 - Atributos Chave: Dano e HP muito altos. Um "saco de pancadas" que bate de volta com força. Um teste direto para os atributos primários do jogador.
 - Drops Notáveis: Moedas, Chifre Demoníaco (venda), Essência Ígnea (Rúnica).
 - Cão Infernal:

- Atributos Chave: Dano e Velocidade de Ataque extremos, mas com HP mais baixo. Um "canhão de vidro" que testa se o jogador consegue matá-lo antes de ser aniquilado por uma rajada de ataques rápidos.
 - Drops Notáveis: Moedas, Pele Infernal (Couraria), Pó Rúnico (Encantamento).
- Chefe: Lorde Demônio Balor
 - Atributos Chave: Estatísticas colossais em todos os aspectos. Além de seus ataques devastadores, ele possui uma habilidade passiva: uma aura que causa dano constante a cada segundo, ignorando a defesa (similar a um DoT). A luta exige o máximo de DPS, sobrevivência e cura que o jogador pode reunir.
 - Drops Notáveis: Moedas, Chicote Flamejante de Balor (cosmético/venda), Minério de Darksteel (drop crucial), chance de dropar um Tomo de Encantamento (desbloqueia encantamentos de tier alto).
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 200.000 Moedas, 150.000 XP de Nível, 1x Baú de Darksteel.
 - Repetições: 40.000 Moedas, 30.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Darksteel.

Dungeon 7: Ninho do Dragão

- Rank Requerido: A
- Filosofia do Desafio: "A Corrida de DPS Suprema". Dragões são o epítome do poder. Esta dungeon não é sobre truques ou mecânicas complexas; é um teste de força bruta. O desafio é simples: você consegue matar o dragão antes que o poder crescente dele aniquile você? É a prova de fogo para builds de dano máximo.
- Monstros:
 - Dragonete Jovem:
 1. Atributos Chave: HP e Dano Físico muito altos. Um "gear check" direto que força o jogador a ter os melhores equipamentos do Rank B.
 2. Drops Notáveis: Moedas, Escama de Dragonete (Couraria/Tecelagem), Dente de Dragão (Alquimia).
 - Cultista Dracônico:
 1. Atributos Chave: HP baixo, mas conjura um feitiço que aumenta o dano de todos os outros monstros na dungeon. Se não for eliminado rapidamente, pode tornar os Dragonetes insustentáveis.

- 2. Drops Notáveis: Moedas, Tomo do Cultista (venda), Essência Ígnea (Rúnica).
- Chefe: Ignis, o Dragão Vermelho Ancião
 - Atributos Chave: HP e Dano colossais. Possui duas mecânicas principais:
 1. Sopros de Fogo: A cada 20 segundos, Ignis desfere um ataque mágico devastador que causa um dano massivo.
 2. Aura Incandescente (Enrage Suave): A cada 10 segundos, o dano de Ignis aumenta permanentemente em 2%. A luta se torna exponencialmente mais difícil com o tempo.
 - Drops Notáveis: Moedas, Coração de Ignis (venda/alquimia), Minério de Dragonite (drop crucial), chance de dropar uma receita de arma de Dragonite.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 500.000 Moedas, 400.000 XP de Nível, 1x Baú de Dragonite.
 - Repetições: 100.000 Moedas, 80.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Dragonite.

Dungeon 8: Santuário Antigo

- Rank Requerido: S
- Filosofia do Desafio: "A Muralha Impenetrável". O oposto do Ninho do Dragão. Esta dungeon não testa seu dano, mas sua resistência e sustentabilidade. Os inimigos aqui são projetados para sobreviver e desgastar o jogador. É o paraíso para builds de Tanque e Lifesteal.
- Monstros:
 - Guardiã do Santuário:
 - Atributos Chave: HP e Defesa absurdamente altos, mas com dano baixo. Uma batalha de atrito que testa o gerenciamento de recursos do jogador a longo prazo.
 - Drops Notáveis: Moedas, Pó de Santuário (Encantamento), Barra de Runite.
 - Espírito Vingativo:
 - Atributos Chave: HP baixo, mas possui a habilidade "Espinhos", que reflete 20% do dano recebido de volta ao atacante. Um pesadelo para builds "glass cannon" que não têm defesa ou cura.
 - Drops Notáveis: Moedas, Ectoplasma Vingativo (Alquimia), Pó Rúnico (Encantamento).
- Chefe: O Colosso de Paládio

- Atributos Chave: O chefe "tanque" definitivo. HP e Defesa quase intransponíveis. Sua mecânica principal é a Regeneração Massiva, curando uma grande porcentagem de seu HP a cada 10 segundos. O DPS do jogador precisa ser alto o suficiente para superar essa cura constante.
- Drops Notáveis: Moedas, Núcleo do Colosso (venda), Minério de Palladium (drop crucial), chance de dropar uma receita de armadura de Paládio.
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 1.200.000 Moedas, 1.000.000 XP de Nível, 1x Baú de Paládio.
 - Repetições: 250.000 Moedas, 200.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Paládio.

Dungeon 9: Torre do Mago Caído

- Rank Requerido: SS
- Filosofia do Desafio: "O Teste de Adaptação". Esta dungeon é um quebra-cabeça de combate. Não basta ter estatísticas altas; o jogador precisa de um build versátil, capaz de lidar com diferentes tipos de ameaças e mecânicas que mudam constantemente. A força bruta sozinha não será suficiente.
- Monstros:
 - Elemental Instável:
 1. Atributos Chave: HP moderado, mas explode ao morrer, causando dano mágico massivo ao jogador. Um teste para a capacidade do jogador de se curar rapidamente após uma vitória.
 2. Drops Notáveis: Moedas, Essência Cósmica (Rúnica), Pó Rúnico (Encantamento).
 - Gárgula de Obsidiana:
 1. Atributos Chave: Defesa muito alta. A cada 3 ataques, ele usa "Forma de Pedra", tornando-se imune a dano por 5 segundos enquanto se prepara para um ataque devastador. O jogador precisa sobreviver a esse ataque ou ter um DPS muito alto para matá-lo entre os ciclos.
 2. Drops Notáveis: Moedas, Fragmento de Obsidiana (venda), Gema Rara.
- Chefe: Eco do Mago Caído

- **Atributos Chave:** Um chefe espectral que testa a adaptabilidade do jogador. A cada 30 segundos, ele muda sua "Aura", alternando entre três formas:
 1. Aura de Espinhos: Reflete 30% do dano recebido.
 2. Aura Vampírica: Ganha um poderoso efeito de Lifesteal.
 3. Aura Etérea: Ganha Evasão extremamente alta.
- **Drops Notáveis:** Moedas, Fragmento do Cajado Quebrado (venda), Minério de Augite (drop crucial), chance de dropar uma receita de Tecelagem de endgame.
- **Recompensa de Conclusão:**
 - Primeira Vez: 3.000.000 Moedas, 2.500.000 XP de Nível, 1x Baú de Augite.
 - Repetições: 600.000 Moedas, 500.000 XP de Nível, chance de obter um Baú de Augite.

Dungeon 10: Fendas Abissais

- **Rank Requerido:** SSS
- **Filosofia do Desafio:** "O Exame Final". A dungeon mais difícil do jogo. Ela não testa uma única coisa; ela testa tudo. Combina dano massivo, DoTs, defesa alta e mecânicas de sobrevivência. Apenas builds perfeitamente otimizadas e hiper-especializadas têm uma chance.
- **Monstros:**
 - Devorador Abissal: Uma combinação aterrorizante de alto dano físico e um DoT de escuridão que ignora a defesa.
 - Ceifador Abissal: Possui alta Evasão e a habilidade "Espinhas" que reflete dano. Um monstro que é difícil de acertar e perigoso de acertar.
- **Chefe:** O Rei Sem Nome
 - **Atributos Chave:** Uma luta multi-fase que é um teste de resistência e adaptação.
 - Fase 1 (100%-60% HP): Um teste de estatísticas puras. Dano e defesa colossais.
 - Fase 2 (60%-20% HP): O Rei invoca cópias sombrias de chefes anteriores (Rei Goblin, Golem Alfa), forçando o jogador a lidar com múltiplas ameaças.
 - Fase 3 (Abaixo de 20% HP): "Enrage". A velocidade de ataque do Rei dobra e ele ganha um poderoso efeito de Lifesteal. O jogador precisa de um pico de dano para finalizá-lo antes que ele se cure.

- Drops Notáveis: Moedas, Fragmento do Vazio (criação de itens supremos), Minério de Abyssium (drop crucial), chance de dropar o Tomo do Rei (desbloqueia o tier final de encantamentos).
- Recompensa de Conclusão:
 - Primeira Vez: 5.000.000 Moedas, 4.000.000 XP de Nível, 1x Baú Abissal (garante um item de Abyssium).
 - Repetições: 1.000.000 Moedas, 800.000 XP de Nível, chance de obter um Baú Abissal.

Seção 17: O Sistema de Progressão de Rank

17.1. Filosofia de Design

O avanço de Rank não é apenas uma barra de experiência; é o reflexo da reputação do jogador perante a Guilda de Aventureiros. Para subir na hierarquia, o jogador precisa provar seu valor realizando as atividades que a Guilda valoriza: derrotar monstros perigosos, explorar dungeons, e criar equipamentos e consumíveis poderosos. Este sistema, chamado Reputação da Guilda, é a força motriz por trás de toda a progressão de Ranks e Sub-Ranks.

17.2. Mecânica Central: Ganhando Reputação da Guilda

A Reputação da Guilda é um recurso, como XP, ganho através de uma variedade de ações. A quantidade ganha escala com a dificuldade da tarefa.

- Fontes de Reputação:
 - Derrotar Monstros: Cada monstro derrotado concede uma pequena quantidade de Reputação.
 - Completar Dungeons:
 - Primeira Conclusão: Concede um bônus massivo de Reputação. Este é o maior pico de ganho.
 - Conclusões Repetidas: Concedem uma quantidade moderada e repetível de Reputação.
 - Maestria de Habilidades: Atingir marcos de nível em qualquer habilidade (ex: Mineração Nível 10, 25, 50) concede um bônus de Reputação.
 - Criação de Itens: A primeira vez que o jogador cria um novo tipo de equipamento, poção ou comida, ele recebe um bônus de Reputação.

17.3. Como o Jogador Avança nos Sub-Níveis (Ex: G- para G)

O avanço entre os sub-níveis (-, neutro, +) é direto e se baseia em acumular Reputação.

- Definição do Avanço: Cada sub-nível tem uma barra de Reputação. Quando a barra é preenchida, o jogador avança para o próximo sub-nível.
- Exemplo Prático (G- para G):

1. O jogador está no Rank G-. Ele tem acesso à Área de Combate "Colinas de Cobre".
2. Ele começa a derrotar Goblins e minerar Cobre. Cada Goblin morto e cada marco de Mineração/Ferraria alcançado preenche sua barra de Reputação de G-.
3. Quando a barra está cheia, uma notificação aparece: "Rank Promovido: G".
4. A Dungeon "Caverna dos Goblins" agora está desbloqueada.

17.4. Como o Jogador Avança nos Níveis Maiores (Ex: G+ para F-)

O avanço entre os Ranks principais é um evento mais significativo. Não basta apenas encher uma barra; o jogador precisa completar uma "Tarefa de Promoção".

- Definição do Avanço: Para avançar de um Rank para o outro, o jogador precisa cumprir duas condições:
 1. Preencher completamente a barra de Reputação do sub-nível "+".
 2. Completar uma Tarefa de Promoção específica, que serve como um teste final de sua maestria sobre o tier atual.
- Exemplo Prático (G+ para F-):
 1. O jogador está no Rank G+. Ele já limpou a "Caverna dos Goblins" várias vezes e está farmando a "Caverna de Estanho".
 2. Ele continua ganhando Reputação ao derrotar monstros e criar itens de Bronze, até que a barra de Reputação de G+ esteja cheia.
 3. Nesse momento, ele não avança automaticamente. Em vez disso, uma nova entrada aparece em seu "Painel da Guilda":

Tarefa de Promoção para o Rank F: "Prova de um Ferreiro" A Guilda só reconhecerá sua prontidão para os desafios do Rank F quando você provar que pode criar as ferramentas necessárias. Forje uma Picareta de Bronze e apresente-a ao Mestre da Guilda.
 4. O jogador vai até sua forja, cria a Picareta de Bronze (usando o Estanho que ele farmou na área G+).
 5. Ao criar o item, a tarefa é completada automaticamente. Uma grande celebração acontece na tela: "Rank Promovido: F-".
 6. A Área de Combate "Região de Ferro" é desbloqueada, e ele já tem a ferramenta certa para começar a nova jornada.

Este sistema de duas etapas para o avanço de Rank principal cria um momento de clímax e propósito, fazendo com que o avanço pareça uma conquista real, e não apenas mais uma barra que se encheu.

Seção 18: Marcos de Progressão e Áreas de Combate

18.1. Filosofia de Design

Cada Rank e Sub-Rank em "Apex Hunter" é um capítulo na história do jogador. Para garantir que a progressão seja sempre clara e recompensadora, cada marco desbloqueia o acesso a uma nova área com um propósito específico. A estrutura segue um ritmo consistente:

1. Rank "-": Desbloqueia uma Área de Coleta Básica para o tier. O objetivo é farmar os recursos para o primeiro conjunto de equipamentos.
2. Rank "Neutro": Desbloqueia a Dungeon Principal do tier. O objetivo é testar o equipamento e a preparação do jogador.
3. Rank "+": Desbloqueia uma Área de Coleta Avançada. O objetivo é farmar os recursos para o equipamento de maestria e, crucialmente, para a ferramenta do próximo tier.
4. Promoção de Rank: Requer uma Tarefa de Promoção, geralmente a criação da ferramenta do próximo tier, provando a maestria do jogador.

18.2. Tabela Detalhada de Marcos e Áreas

Rank	Reputação da Guilda (Exemplo)	Área / Dungeon Desbloqueada	Propósito da Área (O que o jogador deve fazer aqui?)	Tarefa de Promoção
				Rank
G-	0	Área: Colinas de Cobre	Coletar Recursos Iniciais. Minerar Cobre e obter Carne de Rato para aprender os loops básicos de Ferraria e Cozinha.	N/A
G	1.000	Dungeon: Caverna dos Goblins	Superar o Primeiro Desafio. Testar o equipamento de Cobre/Bronze e obter Estanho para criar o conjunto completo de Bronze.	N/A
G+	2.500	Área: Caverna de Estanho	Preparar para o Futuro. Farmar Estanho para finalizar o conjunto de Bronze e, o mais importante, criar a ferramenta para o próximo Rank.	Forjar uma Picareta de Bronze.
---	---	---	---	---
F-	5.000	Área: Região de Ferro	Estabelecer um Novo Patamar. Usar a Picareta de Bronze para minerar Ferro e começar a forjar o conjunto de Ferro.	N/A

F	8.000	Dungeon: Minas de Carvão Abandonadas	Dominar o Tier. Conquistar a dungeon para obter Carvão, um recurso estratégico que desbloqueia a criação do Aço.	N/A
F+	12.000	Área: Pântano dos Crocodilos	Otimizar e Especializar. Farmar Couro para a Couraria e garantir recursos para forjar o conjunto completo de Aço.	Forjar uma Picareta de Aço.
---	---	---	---	---
E-	20.000	Área: Floresta Assombrada	Explorar Novos Caminhos. Coletar recursos para Alquimia (Ectoplasma) e enfrentar monstros com mecânicas diferentes (alta evasão).	N/A
E	28.000	Dungeon: Cripa Assombrada	Superar a Magia. Lidar com dano mágico pela primeira vez e obter Mithril, o primeiro metal de especialização.	N/A
E+	40.000	Área: Veios de Prata e Ouro	Desenvolver Habilidades de Suporte. Focar na coleta de recursos para a Joalheria, criando itens de utilidade.	Forjar uma Picareta de Mithril.
---	---	---	---	---
D-	55.000	Área: Deserto Rochoso	Sobreviver em Ambientes Hostis. Enfrentar monstros com alta defesa e coletar materiais para armaduras pesadas.	N/A
D	70.000	Dungeon: Ruínas Anãs	Quebrar a Muralha. Superar um "gear check" puro, testando o dano e a defesa do jogador contra inimigos robustos para obter Adamantite.	N/A
D+	90.000	Área: Cavernas de Cristal	Coletar Gemas de Poder. Focar na coleta de gemas raras, que serão cruciais para o Encantamento e para a Alquimia de alto nível.	Forjar uma Picareta de Adamantite.

Rank	Reputação da Guilda (Exemplo)	Área / Dungeon Desbloqueada	Propósito da Área (O que o jogador deve fazer aqui?)	Tarefa de Promoção para o Próximo Rank
C-	110.000	Área: Veios de Runita Perigosos	Enfrentar o Perigo por Poder. Começar a minerar Runita, o metal anti-magia, enquanto lida com monstros que causam dano mágico leve.	N/A
C	140.000	Dungeon: Pântano Peçonhento	Superar o Dano Contínuo. Dominar a mecânica de veneno (DoT), testando a capacidade de cura e resistência do jogador.	N/A
C+	180.000	Área: Picos dos Wyverns	Caçar para a Elite. Obter Couro de Wyvern, um material de Couraria de alto nível focado em dano crítico.	Forjar uma Picareta de Runita.
---	---	---	---	---
B-	230.000	Área: Orlas do Abismo	Dar o Primeiro Passo na Escuridão. Começar a minerar Darksteel e enfrentar demônios menores, um teste de estatísticas puras.	N/A
B	290.000	Dungeon: O Abismo	Sobreviver à Força Bruta. Superar o "gear check" do endgame, onde apenas builds otimizadas sobrevivem ao dano massivo.	N/A
B+	360.000	Área: Jardins Sombrios	Coletar para a Alquimia Final. Obter a Lótus do Abismo, um ingrediente chave para as poções mais poderosas do jogo.	Apresentar um Coração de Demônio à Guilda (prova de que venceu o chefe do Rank B).
---	---	---	---	---

A-	450.000	Área: Contrafortes Dracônicos	Caçar as Maiores Feras. Lutar contra Dragonetes e começar a minerar Dragonite, o metal focado em dano ofensivo.	N/A
A	550.000	Dungeon: Ninho do Dragão	Vencer a Corrida de DPS. Derrotar um chefe que fica progressivamente mais forte, testando o dano máximo do jogador.	N/A
A+	680.000	Área: Câmara dos Titãs	Forjar com Materiais Lendários. Farmar Fragmentos de Titânio, necessários para reforçar as ferramentas para o próximo nível de materiais.	Forjar uma Picareta de Runite Reforçada.
---	---	---	---	---
S-	800.000	Área: Pátios do Santuário	Enfrentar a Defesa Suprema. Começar a minerar Palladium e lutar contra inimigos com defesa e regeneração massivas.	N/A
S	1.000.000	Dungeon: Santuário Antigo	Quebrar o Inquebrável. Superar um chefe com regeneração extrema, testando o dano sustentado do jogador.	N/A
S+	1.300.000	Área: Biblioteca Arcana Proibida	Buscar Conhecimento Antigo. Não é uma área de coleta, mas uma "área de pesquisa" para encontrar receitas de encantamento de endgame.	Encantar uma Picareta de Mithril com o "Encantamento de Augita".

Rank	Reputação da Guilda (Exemplo)	Área / Dungeon Desbloqueada	Propósito da Área (O que o jogador deve fazer aqui?)	Tarefa de Promoção para o Próximo Rank
------	----------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------

SS-	1.700.000	Área: Jardins de Cristal Instável	Coletar Magia Instável. Começar a minerar Augite, o minério de especialização mágica, em uma área onde os monstros podem explodir ao morrer, testando a capacidade de cura do jogador.	N/A
SS	2.000.000	Dungeon: Torre do Mago Caído	Dominar a Adaptação. Vencer um chefe que muda de mecânica constantemente (refletir dano, roubo de vida, evasão), exigindo um build versátil e adaptável.	N/A
SS+	2.400.000	Área: Geodos Celestiais	Buscar a Pureza. Farmar Corundumite, um cristal raro usado para aprimorar ferramentas e como componente chave para as criações de endgame.	Forjar uma Picareta de Augite.
---	---	---	---	---
SSS-	3.000.000	Área: Orlas das Fendas Abissais	Encarar o Vazio. Usar a Picareta de Augite para minerar Abyssium, o minério de "lifesteal", enquanto sobrevive a monstros que causam dano contínuo de escuridão.	N/A
SSS	3.800.000	Dungeon: Fendas Abissais	O Exame Final. Superar a dungeon mais difícil, que combina todas as mecânicas anteriores e exige a perfeição do build para derrotar o Rei Sem Nome.	N/A
SSS+	5.000.000	Área: Cratera do Impacto	Forjar com Poeira Estelar. O desafio final. Farmar Pó de Meteorito, o recurso mais raro do jogo, em uma área com super-chefes aleatórios. Este material é necessário para criar o equipamento "Best-in-Slot" de Meteorite.	O Objetivo Final: Forjar uma peça de equipamento de Meteorite, o auge da maestria do artesão e do aventureiro.

Seção 17: O Sistema de Progressão de Rank

17.5. Natureza da Reputação da Guilda

A Reputação da Guilda é um recurso cumulativo e perpétuo. Ela funciona como um odômetro da carreira do aventureiro, onde cada ponto ganho é adicionado

permanentemente ao total. A reputação nunca é "gasta" ou "zerada" ao progredir entre Ranks ou Sub-Ranks.

- Princípio de Design: Esta abordagem garante que o jogador sinta um senso constante de progressão e que todo esforço investido no jogo contribui para o seu legado geral.
- Implementação da UI: A interface do usuário deve exibir o progresso para o próximo rank como uma fração do requisito *daquele tier específico*, enquanto o valor total de reputação acumulada pelo jogador deve ser sempre visível como um número em constante crescimento.

Seção 17: O Sistema de Progressão de Rank

17.6. Fontes de Reputação e Escala de Progressão

A reputação não é ganha de forma linear. Ela é projetada para recompensar tanto a profundidade (maestria em uma única atividade) quanto a amplitude (explorar novos aspectos do jogo). A escala é logarítmica, o que significa que, embora os números aumentem, o *esforço relativo* para progredir permanece consistente.

A seguir, as fontes de reputação e como elas escalam:

A. Derrotar Monstros (A Fonte Constante)

- Elemento: Cada monstro derrotado em combate.
- Propósito: Recompensar a atividade de "grinding" principal do jogo. É a fonte de reputação mais constante, mas individualmente a menor.
- Escala: A reputação ganha é diretamente proporcional ao Poder de Batalha (PB) do monstro.
 - Fórmula: $\text{Reputação} = \text{Poder de Batalha do Monstro} / 10$ (arredondado para baixo).
 - Exemplo Prático:
 - Um Goblin Batedor (PB 50) concede 5 de Reputação.
 - Um Golem Alfa (PB 1.500) concede 150 de Reputação.
 - Um Lorde Demônio (PB 50.000) concede 5.000 de Reputação.

B. Completar Dungeons (A Fonte de "Pico")

- Elemento: Derrotar o chefe final de uma dungeon.
- Propósito: Criar picos de recompensa massivos que marcam a transição de um tier de poder.
- Escala (Primeira Vez): A primeira conclusão de uma dungeon concede um bônus enorme, projetado para impulsionar o jogador significativamente.
 - Fórmula: $\text{Reputação Bônus} = (\text{Reputação necessária para o próximo Rank}) * 25\%$.

- Exemplo Prático: Se para ir do Rank G para o F precisa-se de 5.000 de Reputação total, a primeira conclusão da "Caverna dos Goblins" concede um bônus de 1.250 de Reputação.
- Escala (Repetições): Conclusões subsequentes dão um bônus fixo, tornando o "farm" de dungeons uma estratégia viável.
 - Fórmula: $\text{Reputação Bônus} = (\text{Reputação do Chefe da Dungeon}) \times 5$.
 - Exemplo Prático: Se o Rei Goblin concede 20 de Reputação, cada repetição da dungeon concede um bônus de 100 de Reputação além da reputação dos monstros individuais.

C. Maestria de Habilidades (A Fonte de Profundidade)

- Elemento: Atingir marcos de nível específicos em qualquer habilidade (Mineração, Ferraria, Cozinha, etc.).
- Propósito: Recompensar a dedicação e o "grinding" em habilidades não-combativas.
- Escala: A recompensa aumenta exponencialmente nos marcos principais (10, 25, 50, 75, 90, 99).
 - Fórmula: $\text{Reputação Bônus} = (\text{Nível do Marco})^2 \times 10$.
 - Exemplo Prático:
 - Atingir Nível 10 em Mineração concede 1.000 de Reputação.
 - Atingir Nível 50 em Ferraria concede 25.000 de Reputação.
 - Atingir Nível 99 em Cozinha concede 98.010 de Reputação.

D. Bônus de Descoberta (A Fonte de Amplitude)

- Elemento: Criar um item (equipamento, poção, comida) pela primeira vez.
- Propósito: Incentivar o jogador a experimentar, explorar todas as receitas e preencher seu "livro de criações".
- Escala: A recompensa é proporcional ao nível de maestria necessário para criar o item.
 - Fórmula: $\text{Reputação Bônus} = (\text{Nível de Maestria Requerido}) \times 20$.
 - Exemplo Prático:
 - Criar uma Adaga de Cobre (Nível 1 Ferraria) concede 20 de Reputação.
 - Criar uma Poção Pele de Pedra (Nível 30 Alquimia) concede 600 de Reputação.
 - Criar uma Armadura de Escama de Dragão (Nível 90 Couraria) concede 1.800 de Reputação.

Como Isso Evita a Progressão Rápida Demais

- Início do Jogo (Ranks G-F): A progressão é impulsionada principalmente pelos Bônus de Descoberta e pela Primeira Conclusão de Dungeon. Isso guia o jogador a aprender o jogo.
- Meio do Jogo (Ranks E-B): Os bônus de descoberta se tornam mais raros. A progressão agora depende mais do "farm" de Dungeons e de atingir os Marcos de Habilidades de nível médio (50-75).
- Fim de Jogo (Ranks A-SSS): A principal fonte de reputação se torna o "grind" de longo prazo de derrotar monstros de alto nível e o esforço monumental para atingir o Nível 99 em múltiplas habilidades. A progressão aqui é visivelmente mais lenta, mas cada ponto percentual na barra de reputação parece uma grande conquista.

Seção 19: A Loja da Guilda

19.1. Filosofia de Design

A Loja da Guilda é o principal sistema de investimento e o maior "ralo de moedas" (money sink) do jogo. Seu propósito não é vender poder direto (as melhores armas e armaduras), mas sim vender eficiência, conveniência e melhorias permanentes. Cada compra na loja deve ser uma decisão significativa que aprimora a experiência de jogo, reduz a monotonia e recompensa o jogador por seu trabalho duro nas dungeons. A Loja é o que transforma o ouro ganho em combate em progresso tangível em todas as outras áreas do jogo.

19.2. Estrutura da Loja

A Loja é organizada em três abas principais para facilitar a navegação:

1. Melhorias (Upgrades): O coração da loja. Vende melhorias permanentes e de alto impacto.
2. Habilidades (Skills): Vende itens equipáveis que fornecem bônus para habilidades específicas.
3. Geral (General): Vende itens básicos, ferramentas de reposição e consumíveis essenciais.

19.3. Aba: Melhorias (Upgrades)

Esta aba contém as compras mais caras e desejadas do jogo. São melhorias passivas e permanentes na conta do jogador.

Nome da Melhoria	Custo (Moedas)	Efeito	Propósito / Motivação do Jogador
------------------	----------------	--------	----------------------------------

Compra de Aba de Banco	50.000 (aumenta 2x a cada compra)	Adiciona uma nova aba de 48 espaços ao Banco do jogador.	Essencial. A principal forma de gerenciar o acúmulo de recursos. Uma meta constante.
Alimentador Automático I	1.000.000	Consome automaticamente o primeiro item de comida do inventário quando o HP cai abaixo de 40%.	Revolucionário. A primeira grande melhoria de QoL (Qualidade de Vida) que permite o "grind" offline/AFK de combate.
Alimentador Automático II	10.000.000	Desbloqueia um menu para selecionar qual comida usar e definir o limiar de HP (10% a 90%).	Otimização. Permite ao jogador usar comidas mais fracas para monstros fáceis e guardar as melhores para chefes.
Coletor de Loot Automático	5.000.000	Vende automaticamente todos os itens da categoria "Lixo" (drops de baixo valor) ao final de uma run de dungeon.	Conveniência. Reduz a necessidade de limpar o inventário constantemente. Uma grande melhoria de QoL.
Forja Aprimorada	750.000	Reduz o tempo de todas as ações de Ferraria em 10%.	Eficiência. Um investimento direto para acelerar a progressão em Ferraria.
Alambique de Mestre	1.250.000	Aumenta a chance de sucesso em todas as receitas de Alquimia em 5%.	Segurança. Reduz o desperdício de materiais caros em poções de alto nível.
Tomo do Encantador	2.500.000	Reduz o custo em Pó Rúnico de todos os encantamentos em 8%.	Economia. Uma melhoria crucial para o "grind" de encantamento no endgame.
Mochila de Caçador	1.500.000	+5% de chance de obter o dobro de recursos de Caça, Herbalismo e Mineração.	Sorte. Uma melhoria de longo prazo que se paga com o tempo, gerando mais recursos.

19.4. Aba: Habilidades (Skills)

Esta aba vende itens equipáveis que são "Best-in-Slot" (melhor item para o espaço) para atividades de habilidade, forçando uma escolha interessante contra os equipamentos de combate.

Nome do Item	Custo (Moedas)	Efeito	Espaço
Capa de Mineração	1.000.000	+5% de chance de receber um minério adicional.	Capa
Capa de Ferraria	1.000.000	+5% de chance de não usar carvão ao fundir barras.	Capa
Amuleto do Coletor	2.500.000	+3% de chance de não consumir um recurso em qualquer habilidade de coleta.	Amuleto
Anel do Artesão	5.000.000	Aumenta a velocidade de todas as habilidades de criação em 2%.	Anel
Luvras de Pesca	500.000	Aumenta a chance de pegar peixes especiais em 5%.	Luvras

19.5. Aba: Geral (General)

Esta aba serve como uma conveniência e uma rede de segurança. Os preços são intencionalmente mais altos do que o custo de criação para incentivar o uso das habilidades.

Nome do Item	Custo (Moedas)	Propósito
Picareta de Bronze	1.000	Reposição, caso o jogador venda a sua por acidente.
Machado de Bronze	1.000	Reposição.
Frasco de Vidro Vazio	150	Permite que alquimistas comprem frascos se não tiverem os recursos para criá-los.
Carvão (unidade)	50	Uma fonte cara, mas confiável, de combustível para o início do jogo.
Receitas Básicas	10.000	Vende receitas de nível baixo que o jogador pode ter perdido ou queira desbloquear cedo.

Seção 20: O Sistema de Maestria

20.1. Filosofia de Design

O Sistema de Maestria é a camada de progressão de longo prazo para todas as habilidades. Subir de nível desbloqueia receitas, mas a Maestria define a identidade do jogador como um artesão ou coletor. A cada marco significativo, o jogador faz uma escolha permanente que especializa seu estilo de jogo, focando em eficiência, sorte, rendimento ou economia de recursos. O objetivo é tornar o caminho do nível 1 ao 99 uma jornada de escolhas significativas, em vez de apenas uma barra de experiência a ser preenchida.

20.2. Mecânicas Principais

- Marcos de Maestria: A cada 25 níveis em qualquer habilidade (nos níveis 25, 50, 75 e 99), o jogador atinge um "Marco de Maestria".
- A Escolha do Mestre: Ao atingir um marco, o jogador é apresentado a uma escolha entre dois (ou mais) bônus passivos permanentes e exclusivos para aquela habilidade.
- Permanência: A escolha feita é permanente. Isso torna a decisão importante e incentiva o planejamento a longo prazo.
- Interface: Cada habilidade terá uma nova aba chamada "Maestria", onde o jogador pode visualizar sua "árvore" de escolhas e ver os próximos marcos.

20.3. Exemplos de Árvores de Maestria

A seguir, exemplos de como a árvore de maestria funcionaria para algumas habilidades chave.

Exemplo 1: Maestria de Mineração

Nível	Escolha A: "O Eficiente"	Escolha B: "O Sortudo"
25	Foco do Geólogo: +10% de chance de não consumir um uso da picareta.	Olho de Joalheiro: +5% de chance de encontrar uma Gema básica (Safira, Esmeralda) ao minerar.
50	Golpe Poderoso: +5% de chance de obter o dobro de minérios de uma única ação.	Veio Rico: Aumenta em 10% a chance de um veio de minério não se esgotar após a mineração.
75	Ritmo Acelerado: Reduz o tempo de todas as ações de Mineração em 0.2 segundos.	Mineração Profunda: Desbloqueia a chance de encontrar "Geodos", que contêm minérios e gemas raras.

99	Mestre da Montanha: Ao equipar a Capa de Mineração, todos os bônus de maestria de Mineração são aumentados em 25%.	Conexão com a Terra: Ao equipar a Capa de Mineração, há uma pequena chance de encontrar minérios de um tier acima do veio atual.
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Exemplo 2: Maestria de Ferraria

Nível	Escolha A: "O Forjador em Massa"	Escolha B: "O Mestre Armeiro"
25	Mestre do Carvão: +10% de chance de não consumir carvão ao fundir barras.	Mão Firme: +5% de chance de criar um item com o bônus "+1" (aumenta ligeiramente um de seus atributos).
50	Forja Eficiente: +5% de chance de criar uma barra de metal adicional usando os mesmos recursos.	Segredos do Aço: Reduz em 1 o número de barras necessárias para criar equipamentos de Placas.
75	Ritmo da Forja: Reduz o tempo de todas as ações de Ferraria em 0.3 segundos.	Forja de Damasco: Aumenta a chance de criar itens "+1" para 10%. Desbloqueia a chance de criar itens "+2".
99	Lenda da Bigorna: Ao equipar a Capa de Ferraria, há 1% de chance de criar um equipamento inteiro (ex: conjunto de Placas de Ferro) de uma só vez.	Assinatura do Mestre: Ao equipar a Capa de Ferraria, todos os itens criados têm uma pequena chance de receber um encantamento aleatório de baixo nível.

Exemplo 3: Maestria de Cozinha

Nível	Escolha A: "O Chef Econômico"	Escolha B: "O Mestre Gourmet"
25	Mão Leve: +10% de chance de não consumir um ingrediente secundário ao cozinhar.	Sabor Apurado: A comida que você cozinha cura 5% a mais de HP.
50	Cozinha Rápida: +5% de chance de cozinhar um prato instantaneamente.	Prato Perfeito: Reduz a chance de queimar comida em 25%.
75	Cozinha em Lote: +10% de chance de cozinhar o dobro de pratos usando os mesmos ingredientes.	Tempero Secreto: A comida que você cozinha agora também concede um pequeno bônus de regeneração de HP por 10 segundos.

99	Banquete do Mestre: Ao equipar a Capa de Cozinha, há 5% de chance de cozinhar todo o estoque de um ingrediente de uma só vez.	Refeição do Herói: Ao equipar a Capa de Cozinha, a comida que você cozinha tem uma pequena chance de conceder um bônus de atributo aleatório por 3 minutos.
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Seção 21: O Banco

21.1. Filosofia de Design

O Banco é o santuário do jogador. É um espaço de armazenamento centralizado, projetado para eliminar a frustração do gerenciamento de inventário e permitir que o jogador se concentre no que importa: aventurar-se e criar. A filosofia por trás do Banco é de acessibilidade total e organização inteligente. Ele deve ser mais do que um simples depósito; deve ser uma ferramenta poderosa que se integra perfeitamente com todas as outras habilidades, tornando a experiência de jogo fluida e gratificante.

21.2. Mecânicas Principais

- Acesso Universal: O Banco é acessível a qualquer momento através de um ícone persistente na interface principal do jogo. Não há necessidade de visitar um local físico.
- Sistema de Abas (Tabs):
 - O jogador começa com uma (1) aba de Banco gratuita, contendo 80 espaços.
 - Abas adicionais podem ser compradas na Loja da Guilda, conforme detalhado na Seção 19. O custo de cada nova aba aumenta exponencialmente, tornando-as um significativo "ralo de moedas" (money sink) de longo prazo.
- Empilhamento Infinito (Infinite Stacking): Dentro do Banco, os itens não têm um limite de empilhamento. Um único espaço pode conter 1 ou 1 bilhão de minérios de cobre, garantindo que o espaço seja gerenciado por variedade de itens, não por quantidade.
- Espaços Reservados (Placeholders): Esta é uma mecânica crucial de Qualidade de Vida.
 - Quando o jogador retira a última unidade de um item de um espaço do banco, o espaço não fica vazio. Em vez disso, uma imagem "fantasma" do item permanece, com a contagem "0".
 - Propósito: Isso preserva a organização metódica do jogador. Se ele depositar aquele mesmo item novamente, ele irá automaticamente para seu espaço reservado, em vez de ocupar um novo espaço vazio. O jogador pode desativar essa função se desejar.

21.3. Funcionalidades de Interface e Qualidade de Vida (UI/QoL)

- Barra de Busca: Uma barra de busca proeminente no topo do Banco que filtra os itens em tempo real à medida que o jogador digita. Essencial para encontrar itens específicos em meio a centenas de tipos diferentes.
- Botões de Depósito Inteligente:
 - Depositar Inventário: Move todos os itens do inventário para o Banco.
 - Depositar Equipamento: Move todos os itens nos espaços de equipamento para o Banco.
 - Depositar Loot: Move todos os itens, exceto o equipamento que o jogador está vestindo, para o Banco.
- Botão de Ordenação (Sort): Um botão que reorganiza os itens *dentro de uma aba*, agrupando-os por categoria (minérios, barras, gemas, etc.) e depois por tier.
- Personalização de Abas: O jogador pode pagar uma pequena taxa em moedas para renomear suas abas (ex: "Minérios e Barras", "Ervas e Poções") e atribuir um ícone de item a elas para facilitar a identificação visual.
- Venda Rápida do Banco: Um botão Vender Lixo que vende instantaneamente todos os itens do Banco que pertencem à categoria "Lixo", poupando o jogador do trabalho de retirá-los para vender.

21.4. Integração com Outros Sistemas (A Mecânica Mais Importante)

- Criação a Partir do Banco (Crafting from Bank): Esta é a funcionalidade mais importante do Banco.
 - Ao interagir com qualquer estação de trabalho (Forja, Bigorna, Mesa de Alquimia, etc.), o sistema automaticamente considera os recursos armazenados no Banco, além dos que estão no inventário do jogador.
 - Impacto: Isso elimina completamente o ciclo tedioso de "ir ao banco -> retirar materiais -> ir para a forja -> criar -> voltar ao banco -> depositar sobras". O jogador pode passar horas criando sem nunca precisar gerenciar manualmente os recursos, tornando a experiência de "grind" de habilidades infinitamente mais agradável.
- Loja da Guilda: O Banco está diretamente ligado à Loja como o principal local para gastar moedas em melhorias de longo prazo (compra de abas).

Seção 22: A Guilda

22.1. Filosofia de Design

A Guilda é o coração pulsante do mundo de "Apex Hunter". Ela não é apenas um menu, mas o hub central que dá contexto e propósito a todas as ações do jogador. É o local onde a reputação é reconhecida, onde os desafios são propostos e onde o jogador pode investir em melhorias que beneficiam sua carreira como um todo. A interface da Guilda deve ser um painel de controle completo para a jornada do aventureiro, um lugar ao qual ele retorna para ver seu progresso, pegar novas tarefas e sentir-se parte de algo maior.

22.2. Estrutura da Interface da Guilda

A Guilda é acessível através de um ícone proeminente na interface principal e é dividida em quatro abas principais:

1. Painel Principal: O seu status atual como aventureiro.
2. Quadro de Contratos: Tarefas de curto e médio prazo.
3. Melhorias da Guilda: Investimentos de longo prazo para bônus globais.
4. Salão dos Heróis: As tabelas de classificação do servidor.

22.3. Aba: Painel Principal

Esta é a primeira tela que o jogador vê. É o seu "cartão de membro" da Guilda, mostrando tudo o que ele precisa saber sobre sua progressão principal.

- Conteúdo Exibido:
 - Retrato e Nome do Jogador.
 - Título do Aventureiro: Um título que muda com o Rank (ex: "Recruta de Rank G", "Veterano de Rank C", "Lenda de Rank SSS").
 - Ícone do Rank Atual: O ícone grande e proeminente do seu Rank (G, F, E, etc.).
 - Barra de Reputação: Mostra o progresso para o próximo Sub-Rank (ex: 1.800 / 2.500 para o Rank G+).
 - Reputação Total: Exibe o número total de reputação acumulada na conta.
 - Caixa de Tarefa de Promoção: Uma caixa de destaque que mostra a tarefa atual necessária para avançar para o próximo Rank principal (ex: "Forje uma Picareta de Bronze"). Fica vazia se não houver uma tarefa ativa.

22.4. Aba: Quadro de Contratos

Esta é a fonte de objetivos de curto prazo, projetada para dar ao jogador algo para fazer todos os dias e recompensá-lo por se engajar com diferentes aspectos do jogo.

- Mecânica:
 - Contratos Diários: 3 novas tarefas geradas aleatoriamente a cada 24 horas.
 - Contrato Semanal: 1 tarefa maior e mais difícil gerada a cada 7 dias.
- Exemplos de Tarefas:

- Coleta: "Colete 500 Minérios de Ferro."
- Criação: "Cozinhe 100 Tortas de Peixe."
- Combate: "Derrote 250 Esqueletos Guerreiros."
- Dungeon: "Complete a Cripta Assombrada 5 vezes."
- Recompensas: Completar um contrato concede um pacote de recompensas:
 - Moedas
 - Reputação da Guilda
 - Um Baú da Guilda: Um baú especial que pode conter recursos (minérios, ervas), moedas, ou uma pequena chance de obter um item cosmético exclusivo da Guilda.

22.5. Aba: Melhorias da Guilda

Este é um sistema de "ralo de moedas" para o endgame, permitindo que jogadores ricos invistam em pequenas, mas permanentes, melhorias globais. Os custos são extremamente altos.

Nome da Melhoria	Custo (Moedas)	Efeito
Treinamento de Combate da Guilda I	10.000.000	+1% de Dano Físico para o personagem.
Lições de Arquivista da Guilda I	15.000.000	+1% de XP ganho em todas as habilidades.
Bênção do Tesoureiro da Guilda I	25.000.000	+1% de Moedas ganhas de todas as fontes.
Táticas de Batalha Avançadas I	50.000.000	+0.5% de Chance de Acerto Crítico.
Estudo de Anatomia da Guilda I	100.000.000	+0.5% de Chance de Drop Raro.

Cada melhoria pode ter vários níveis (I, II, III), com custos crescentes.

22.6. Aba: Salão dos Heróis

Este é o centro social e competitivo do jogo, onde os jogadores podem se comparar com outros no servidor.

- Tabelas de Classificação (Leaderboards):
 - Reputação Total: A principal tabela, mostrando os jogadores com a maior reputação geral.

- Nível de Habilidade: Tabelas separadas para cada habilidade (ex: "Top 100 - Mineração").
- Nível Total: Classificação baseada na soma de todos os níveis de habilidade.
- Primeiras Conquistas: Uma lista de honra mostrando o nome do primeiro jogador no servidor a:
 - Atingir o Rank SSS.
 - Derrotar cada Chefe de Dungeon pela primeira vez.
 - Atingir o nível 99 em cada habilidade.

Seção 23: Joalheria

23.1. Filosofia de Design

A Joalheria é a habilidade de criação focada em utilidade e eficiência. Enquanto a Ferraria, Couraria e Tecelagem se concentram no poder de combate, a Joalheria permite ao jogador criar acessórios — anéis e amuletos — que concedem bônus passivos para todas as outras habilidades do jogo. O objetivo é criar uma camada de escolha estratégica: o jogador sacrifica um pouco de poder de combate (ao não usar um amuleto de combate) para acelerar seu progresso em Mineração, Cozinha ou qualquer outra habilidade. Esta habilidade dá um propósito valioso às gemas e aos metais preciosos, tornando a mineração ainda mais recompensadora.

23.2. Mecânicas Principais

- Estação de Trabalho: Bancada de Joalheiro (comprada na Loja).
- Recursos Principais:
 1. Metais: Barras de Prata, Ouro, Mithril, etc.
 2. Gemas: Safiras, Esmeraldas, Rubis, Diamantes, etc. (encontradas via Mineração).
 3. Moldes: Comprados na Loja (ex: Molde de Anel, Molde de Amuleto).
- Processo de Criação em Duas Etapas:
 1. Criar a Base: O jogador primeiro usa um Molde e barras de metal para criar a base do acessório (ex: Molde de Anel + 5 Barras de Ouro = Anel de Ouro).
 2. Cravar a Gema: O jogador então combina a base com uma gema para adicionar o bônus. A gema determina o *tipo* de bônus, e o metal determina a *magnitude* do bônus. (ex: Anel de Ouro + Rubi = Anel de Rubi).

23.3. Tabela de Gemas e Seus Bônus

A gema é o coração do acessório, definindo sua função.

Gema	Bônus Associado
Rubi	Aumenta a velocidade de Ferraria.
Safira	Aumenta o ganho de XP de Mineração.
Esmeralda	Aumenta a chance de obter o dobro de recursos de Herbalismo.
Topázio	Reduz a chance de queimar comida em Cozinha.
Opala	Aumenta a chance de não consumir runas em Encantamento.
Jade	Aumenta a chance de sucesso em Alquimia.
Diamante	Aumenta o ganho de XP Global em todas as habilidades.
Ônix	Aumenta a chance de não consumir munição (flechas/viotes).

23.4. Tabela de Receitas (Exemplos)

O metal da base determina a força do bônus da gema.

Item Final	Receita	Efeito
Anel de Prata com Rubi	Anel de Prata + 1 Rubi	+2% de velocidade em Ferraria.
Anel de Ouro com Rubi	Anel de Ouro + 1 Rubi	+4% de velocidade em Ferraria.
Anel de Mithril com Rubi	Anel de Mithril + 1 Rubi	+6% de velocidade em Ferraria.
Anel de Dragonite com Rubi	Anel de Dragonite + 1 Rubi	+8% de velocidade em Ferraria.
Amuleto de Prata com Safira	Amuleto de Prata + 1 Safira	+1.5% de XP em Mineração.
Amuleto de Ouro com Safira	Amuleto de Ouro + 1 Safira	+3% de XP em Mineração.
Amuleto de Mithril com Safira	Amuleto de Mithril + 1 Safira	+4.5% de XP em Mineração.

Amuleto de Dragonite com Safira	Amuleto de Dragonite + 1 Safira	+6% de XP em Mineração.
Amuleto de Ouro com Diamante	Amuleto de Ouro + 1 Diamante	+1% de XP Global.
Amuleto de Mithril com Diamante	Amuleto de Mithril + 1 Diamante	+2% de XP Global.
Amuleto de Dragonite com Diamante	Amuleto de Dragonite + 1 Diamante	+3% de XP Global.

23.5. Integração com Outros Sistemas

- Mineração: É a fonte primária de TODOS os recursos para a Joalheria, criando uma sinergia perfeita. A Maestria de Mineração "Olho de Joalheiro" se torna extremamente valiosa.
- Combate: O jogador precisa fazer uma escolha consciente: usar um amuleto de Joalheria para farmar uma habilidade mais rápido ou um amuleto de combate para sobreviver em uma dungeon mais difícil.
- Loja: A Loja vende os Moldes necessários, criando um pequeno "ralo de moedas" e um passo inicial para começar na habilidade.
- Encantamento: Anéis e Amuletos podem ser encantados como qualquer outro equipamento, permitindo que o jogador adicione pequenas estatísticas de combate a um item de utilidade, criando peças híbridas e únicas.