

1. ESTRUTURA BÁSICA DO TIME

Posição	Descrição
Personagem Ativo	Único personagem controlado diretamente pelo jogador.
Reservas (x3)	Três personagens auxiliares que podem: <ul style="list-style-type: none">- Executar especiais individuais.- Ser trocados com o personagem ativo a qualquer momento.

- Total de **4 personagens simultâneos por time**.
- Cada personagem possui **status, equipamentos e habilidades independentes**.
- A **troca entre personagens é estratégica**, permitindo adaptação no combate.

2. MECÂNICA DE TROCA DE PERSONAGEM

Parâmetro	Valor / Definição Inicial
Troca manual	o jogador pode trocar o personagem ativo por qualquer reserva.
Recarga de troca	2 segundos entre trocas (pode ser reduzido com upgrade ou artefato).
Restrições	Não pode trocar durante: <ul style="list-style-type: none">- Animações de dano alto- Durante uso de habilidade especial- Estiver sofrendo dano
Animação de troca	Troca instantânea com efeito visual (fade/blur + som metálico).
Interferência inimiga	Possível cancelar troca com certos ataques de inimigos.

3. HABILIDADES DOS RESERVAS

Tipo de habilidade	Acesso dos reservas
Habilidade passiva	Não
Habilidade ativa comum	Não
Habilidade especial única	Sim (1 por personagem)

- As habilidades especiais dos reservas são **carregadas em segundo plano** e possuem um botão exclusivo no HUD.
- Cada especial possui **cooldown individual** e **barra de energia própria**.
- **Bônus de sinergia** pode reduzir o tempo de recarga dessas habilidades.

4. SINERGIA ENTRE PERSONAGENS

A sinergia é um bônus automático gerado pela **composição de classes, afinidade elemental ou vínculo de história**.

Tipo de Sinergia	Exemplo prático	Efeito bônus
Classe + Classe	Arqueiro + Curandeiro	Recuperação de HP extra ao atirar
Lore/Vínculo	Escudeiro + Espadachim (irmãos)	Bônus de defesa compartilhada
Arma em combo	Lanceiro + Batedor com armas longas	+10% alcance em ataques básicos

- **Limite de sinergias ativas: 2 por time.**
- Interface apresenta ícone de sinergia ativa com tooltip ao passar o cursor.

5. ORGANIZAÇÃO DO TIME

Elemento	Função
----------	--------

Interface de montagem	Menu onde o jogador arrasta os personagens para os slots do time.
Slot de personagem	Mostra status, habilidades e sinergias detectadas automaticamente.
Sugestão de sinergia	Sistema sugere combinações interessantes com base na formação atual.
Favoritar formação	Jogador pode salvar até 3 formações favoritas para troca rápida.

7. INTEGRAÇÃO COM COMBATE

A mecânica de times interage com:

- **Sistema de IA inimiga** (ex: inimigos focam o personagem ativo).
- **Sistema de combate em tempo real** com combos, dash e habilidades.
- **Sistema de efeitos negativos/positivos** (ex: buffs globais aplicam a todo o time).