

1. Objetivo Geral

Criar um sistema robusto e escalável de progressão por níveis que permita evolução contínua dos personagens, desbloqueio gradual de habilidades, troca de classes sem perda de status a partir de certo nível, e integração com demais sistemas (combate, classes, equipamentos).

2. Estrutura de Progressão por Nível

Faixa de Nível	Descrição	O que é desbloqueado / ocorre
1 – 25	Primeiros desbloqueios e adaptação	<ul style="list-style-type: none">- Habilidades básicas desbloqueadas- Introdução às mecânicas de combate e classes- Crescimento inicial dos atributos básicos (HP, ataque, defesa)
26 – 50	Desenvolvimento e expansão	<ul style="list-style-type: none">- Novas habilidades de nível médio desbloqueadas- Primeiro conjunto de habilidades ativas e passivas- Pequenas melhorias em atributos e status- Habilidades avançadas começam a ser liberadas
51 – 74	Aprimoramento intermediário	<ul style="list-style-type: none">- Especializações leves nas classes- Novas combinações de combos e técnicas- Habilidades ativas e passivas completas liberadas
75 – 89	Preparação para finalização	<ul style="list-style-type: none">- Últimas melhorias nos atributos- Preparação para sistema de troca de classes- Jogador pode trocar de classe livremente sem perder status
90 – 100	Flexibilidade e finalização	<ul style="list-style-type: none">- Acesso a todas habilidades e combos desbloqueados- Conclusão da progressão de personagem

3. Detalhamento das Funcionalidades

3.1 Sistema de Experiência (XP)

- XP ganho por inimigos derrotados, missões e eventos.

- XP necessária para subir de nível aumenta progressivamente (curva de XP exponencial ou balanceada).
- Sistema de exibição clara no HUD e menus.

3.2 Avanço por Faixas

- Cada faixa de nível ativa blocos de funcionalidades (habilidades, combos, bônus).
- Alertas e notificações de desbloqueio para o jogador.
- Possibilidade de reset parcial ou trocas específicas nas faixas mais avançadas.

3.3 Desbloqueio de Habilidades

- Habilidades divididas em: básicas, intermediárias, avançadas, especiais (ativas e passivas).
- Algumas habilidades vinculadas a combos específicos ou à classe atual.
- A partir do nível 90, todas as habilidades já desbloqueadas podem ser usadas independentemente da classe ativa.

3.4 Troca de Classe (a partir do nível 90)

- Jogador pode alternar classes sem perder status, experiência, atributos e equipamentos.
- Mantém progressão anterior de todas as classes evoluídas.
- Interface amigável para trocar classes no menu principal ou em pontos específicos do jogo.
- Troca opcional, antes do boss final.

3.5 Crescimento de Atributos

- Atributos básicos: Vida, Ataque, Defesa, Velocidade, e outros.
- Pontos de atributo ganhos a cada nível, para o jogador distribuir ou automático.
- Possibilidade de bônus extras por equipamentos e buffs temporários.

4. Integração com Outros Sistemas

- **Combate:** desbloqueio de combos e habilidades diretamente relacionado à progressão.
- **Classes:** evolução gradual com faixas, troca de classes liberada após nível 90.

- **Equipamentos:** níveis podem influenciar a possibilidade de equipar armas e artefatos.
- **Missões e Exploração:** progressão de níveis pode desbloquear missões especiais e áreas.