1. **Personagens (Players & NPCs)**

**1.1 PLA\_000\_Echo**Categoria: Player — Versão 1.0  
Papel: Protagonista; personagem controlável.  
Ações: Andar, correr, dash, ataque, parry, pulo, pulo duplo, habilidades, inventário, Noûmen, compra e regeneração.

Atributos:

* Vida: 3
* Velocidade: 20
* Cooldown: variável
* Hitbox: 32×48 (ajustada ao sprite)

FSM (Finite State Machine):

* Normal → (dano) → Dano → (sem vida) → Morte → Respawn
* Outros estados: Regeneração, Incontrolável, Invulnerável, Parado

Interações:

* Cenário: plataformas, escadas, portas
* Inimigos: dano, parry, contra-ataque
* NPCs: diálogo, loja, missões
* Itens: coleta/uso
* Sistema Noûmen: desbloqueio/expansão

Feedback:

* SFX: passos, ataque, impacto, dash, ativação de poder
* VFX: distorção mental Noûmen, partículas neon, flash de dano
* HUD: vida, barra Noûmen em forma de ciclo lunar, cooldowns

Spawn:

* Início: Vilarejo Yugen (tutorial)
* Respawn: pontos de meditação (checkpoints)
* Morte: retorna ao último checkpoint com perda parcial de fragmentos

Assets:

* Sprites: idle, correr, pulo, dash, ataque, parry, dano, morte
* Animações: poderes Noûmen
* Efeitos visuais: impacto, partículas neon
* Sons exclusivos
* HUD minimalista: vida, barra Noûmen, cooldowns

Riscos:

* Balanceamento do Noûmen (evitar overpower)
* Complexidade de animações
* Clareza visual da HUD (evitar poluição)
* Diferenciação clara entre estágios do Noûmen

**1.2 NPC\_001\_Shibui**Categoria: NPC — Versão 1.0  
Papel: Vendedor de itens, armas e habilidades; oferece conselhos ocasionais.

Atributos:

* Invulnerável
* Hitbox: 32×48 (para interação)

FSM:

* Idle → (player aproxima) → Interagir → Diálogo/Loja → Idle

Interações:

* Player: ativa interface da loja, entrega dicas narrativas curtas

Feedback:

* SFX: efeito sonoro suave de campainha ao abrir a loja, voz curta em sussurro
* VFX: janela de loja com transição neon
* HUD: tela de compra, descrição de itens/habilidades

Spawn:

* Presente em pontos fixos (vilarejo Yugen e áreas seguras)
* Não desaparece

Assets:

* Sprite idle, gestos mínimos
* Retrato para diálogo
* Interface da loja
* Tipografia estilizada para falas

Riscos:

* Loja não deve quebrar imersão
* Balancear preços e variedade de itens
* Manter Shibui enigmático

**1.3 NPC\_002\_Aware**Categoria: NPC — Versão 1.0  
Papel: Conselheiro; oferece reflexões e fragmentos narrativos que ajudam Echo a compreender traumas e desbloquear habilidades mentais.

Atributos:

* Invulnerável
* Hitbox: 32×48

FSM:

* Idle → (player aproxima) → Interagir → Diálogo/Conselho → Idle

Interações:

* Ativa janelas de diálogo com escolhas narrativas
* Pode desbloquear habilidades passivas (“Eco do Passado”, “Peso do Trauma”)

Feedback:

* SFX: voz suave e grave, murmúrios, vento, relógio antigo
* VFX: distorção de tela sutil, partículas etéreas
* HUD: janela de diálogo estilizada (fragmentada, páginas de memória quebrada)

Spawn:

* Áreas seguras e “Passagem da Alma”
* Pontos narrativos cruciais

Assets:

* Sprite idle (postura curvada, sábio e melancólico)
* Retrato para falas
* Partículas suaves
* SFX: vento, badalada, eco de voz

Riscos:

* Não se tornar repetitivo
* Ser enigmático, mas compreensível
* Impacto emocional para reforçar a lore

1. **Itens**

**2.1 ITM\_001\_FragmentoMemoria**Categoria: Item — Versão 1.0  
Papel: Coletável; aumenta Noûmen e desbloqueia habilidades passivas.

Atributos:

* HP: N/A
* Tamanho: 16×16
* Coleta: ao contato

FSM:

* Idle (flutuando) → (colisão com player) → Coleta → Destruição

Interações:

* Coletado por PLA\_000\_Echo
* Aumenta barra Noûmen ou desbloqueia lembrança narrativa

Feedback:

* VFX: brilho pulsante, partículas roxas ao ser coletado
* SFX: som etéreo suave
* HUD: ícone + incremento na barra Noûmen

Spawn:

* Drop raro de chefes/inimigos maiores
* Cenários especiais (“Passagem da Alma”)

Assets:

* Sprite animado 16×16 (roxo/neon pulsante)
* Partícula de coleta
* Ícone HUD
* SFX etéreo

Riscos:

* Coleta excessiva pode tornar jogador muito forte cedo
* Necessário balanceamento

1. **Obstáculos**

**3.1 OBS\_001\_ToriiQuebrado**Categoria: Obstáculo — Versão 1.0  
Papel: Bloqueio de cenário; impede avanço até dash ou poder específico.

Atributos:

* HP: Infinito
* Largura: 64 px
* Altura: 48 px
* Indestrutível

FSM:

* Idle (bloqueando) → (condição cumprida) → Dissolução → Destruição

Interações:

* Bloqueia movimentação do player
* Desaparece ao ser atravessado com dash ou teleporte

Feedback:

* VFX: distorção e fragmentação visual
* SFX: madeira rachando + eco digital
* HUD: breve mensagem de tutorial

Spawn:

* Manual, em cenários-chave
* Gating (bloqueio de progressão)

Assets:

* Sprite pixel art de portal Torii quebrado (glitch neon)
* Animação de dissolução
* SFX de rachadura/glitch

Riscos:

* Uso excessivo pode frustrar jogador
* Deve integrar narrativa e habilidades

1. **Inimigos**

**4.1 ENM\_002\_Onitech**Categoria: Inimigo — Versão 1.0  
Papel: Combatente comum; pressiona o jogador com ataques corpo a corpo e dashes curtos.

Atributos:

* HP: 3
* Velocidade: 40
* Hitbox: 28×36

FSM:

* Patrulha → Detectar player → Atacar (dash curto com lâmina) → Recuperar → Patrulha
* Dano → Morte

Interações:

* Causa dano ao player
* Recebe dano de armas/habilidades
* Dropa Essência Oni ao morrer

Feedback:

* VFX: faíscas neon ao ser atingido, explosão etérea ao morrer
* SFX: rugido metálico, corte de lâmina, explosão curta
* HUD: +50 pontos

Spawn:

* Zonas urbanas destruídas e templos em chamas
* Spawn controlado (máx. 3 por tela)
* Intervalos: 5–8s

Assets:

* Sprite base (idle, andar, dash, ataque, morte)
* Animação de glitch na morte
* SFX: rugido, lâmina, explosão

Riscos:

* Excesso gera sobrecarga visual
* IA precisa ser responsiva e não previsível