**GAME DESING**

**PLAYER**

The player has:

* Life.
* Parry.
* Damage.
* Elemental Damage.
* Armor.
* Critical Damage.
* Resistency. (Elements)

**ENEMY**

The enemy has:

* Life.
* Parry.
* Damage.
* Elemental Damage.
* Armor.
* Critical Damage.
* Resistence. (Elements)

**ITEMS**

* Type
* Id
* Image
* Amount
* Name

Weapons

* Type
* Damage
* Elemental

Cloths

* Armor
* Elemental Resistance

INIMIGOS

Ataques

* Todos inimigos vão ter um ataque básico com variações de movimento.
* Todos os inimigos vão usar duas habilidades.
* Todos os chefões vão usar quatro habilidades.
* Todos os inimigos vão ter suas vidas de acordo com seus equipamentos e leveis.
* Todos os inimigos vão sempre procurar o melhor caminho no mapa para te atacar.
* Todos os inimigos vão esconder quando for necessário, para sobreviver ou usar habilidades para curar ele ou seu grupo.
* Todos os inimigos vão atacar os jogadores que estão fracos ou indefesos, no momento das batalhas.
* Nenhum inimigo será passivo.
* Todos os inimigos vão usar as habilidades nos momentos certos de cada ação.
* Todos os inimigos vão usar uma barra de estamina pra poder usar as habilidades e outros ataques.
* Os inimigos não vão ter inventários.
* O mesmo inimigo vai ter vários leveis de dificuldade.

**PLAYER**

* Todos os jogadores vão usar barra de estamina para poder usar suas habilidades.
* Todos os jogadores vão ter um ataque básico, com variações de movimentos.
* Todos os jogadores vão poder usar só três habilidades durante uma luta.
* Todos os jogadores vão ter tabelas de habilidades (especificas).
* Todos os jogadores vão ter arvores de talentos (especificas).
* Somente o jogador central vai poder explorar a bag.
* O jogador poderá movimentar objetos dentro do cenário, para resolver quebra cabeça.
* Todos os jogadores podem ser personalizados, trocando suas habilidades e inventários.

**COMBATE**

* Todo combate será de modo livre
* Cada jogador e inimigo pode andar e atacar a qualquer momento.
* O Combate só acaba quando todos os jogadores morrerem ou quando todos os inimigos morrerem.
* Durante o combate o jogador poderá selecionar qual personagem ele queira executar as ações no momento.
* Durante o combate o jogador poderá selecionar o tipo de luta, programado para cada personagem que estará com IA.
* Durante o combate o cenário estará fechado em ambos os lados, havendo limite de movimentação no combate.
* O jogador poderá usar utilitário dentro de sua bag durante o combate.
* Jogador poderá movimentar objetos durante o combate.

**Implementação RPG Actions**

* Jogador
  + Controle das ações padronizadas: Movimentação, Controles de Golpes, Habilidades, Menus e Interface.
  + Controle de Combate: Trocar NPC para batalhar, e utilizar controle de ações de acordo com NPC.
  + Interface HUD (Atributos, Habilidade, Inventário, Menu ( Inventário , Habilidade), Party NPCs).
* Jogo Geral
  + Sistema de Dialogo: (Escolhas de opções altera o mundo em sua volta \*\*)
  + Sistema de Combate: Sistema de combate dos Players vs Inimigos/Boss.
  + Sistema de Controle Geral do Jogo.
* Inimigos
  + Inteligência artificial para movimentação no cenário.
  + Inteligência artificial para estilos de lutas: Agressivo, Estratégico, Sem Noção, Sobrevivente.
* NPCs / Environment
  + Sistema de Comercio.
  + Sistema de Caça.
  + Sistema de Recrutamento.
  + Sistema de Evolução/ Mudança de Governo e Leis.

**AVATARES**

**Características - AVATARES CONTROLAVEIS**

* **Life**

Todos os NPCs controláveis dentro do jogo vai possuir vida. A vida tem o objetivo de definir se o NPC ainda está vivo dentro da cena do jogo.

* **Stamina**

Todos os NPCs vão ter uma stamina. Quem tem o objetivo de limitar suas ações durante a fase de combate, a cada ação que os NPCs fazem dentro de um combate, ele gastará stamina de acordo com a necessidade.

* **Damage**

Todos os NPCs vão possuir Damage, o qual representa o dano do NPC. O Damage está estruturado como:

* + **Dano Bruto**: O dano total que o NPC tem de acordo com seus itens e atributos.
  + **Dano Critical**: Porcentual de chance que pode ocorrer um dano bruto com bônus.
  + **Dano Elemental**: Porcentual de dano aumentado de acordo com o valor do dano Elemental.
* **Armor**

O Armor representa a resistência a dano que o NPCs pode ter de acordo com seus itens e atributos, são distribuídos e separados como:

* **Armor:** Representa a defesa bruta que o NPCs tem.
* **Parry:** Representa o porcentual em chance que o NPCs pode atribuir a um desvio de habilidades ou golpes.
* **Resistencia:** Resistencia em porcentual no dano removido de acordo com os tipos de elementos.
  + *Fire*
  + *Frost*
  + *Dark*
  + *Nature*
* **Skill / Habilidade**

Todos os NPCs que podem ser controlados possuem arvores de habilidade, a qual o jogador pode atribuir pontos a cada nível de experiência que aquele NPCs adquirir.

Os NPCs vão possuir habilidade passivas e ativas.

* **Skill Passivas**: Todas as habilidades passivas após serem escolhidas já estarão atribuída ao NPCs.
* **Skill Ativos**: Todo NPC tem um limite de habilidade que podem ser atribuídos as habilidade de combate (Habilidades de combate são aquelas que só poderá ser usada durante o combate que foi selecionado pelo jogador para aquele NPCs). Cada NPC pode ter no (máximo=4 / mínimo=0) habilidades que podem ser atribuídas ao combate. Sendo elas já atribuídos pelo jogador de acordo com o nível de experiência.