

1. CONTROLES DO JOGADOR

Ação	Descrição
Movimentação	Andar para frente e para trás
Pulo	Um botão específico ativa o pulo
Pulo Duplo	Segundo toque no botão de pulo antes do personagem cair no chão durante o primeiro pulo
Dash	Botão dedicado para desviar rapidamente/avançar
Agachar/Esquivar	Botão para agachar e esquivar ataques
Ataque Básico	Botão de ataque com até 5 combos por personagem
Habilidade Ativa	Botão que ativa uma skill da classe com cooldown ou custo de energia
Especial	Habilidade poderosa carregada durante a luta
Especial do Reserva	Pode ser usado mesmo com outro personagem em campo
Trocar Personagem	Botão de troca rápida entre ativo e reservas (cooldown curto)

2. ESTRUTURA DO TIME

- **1 personagem ativo em campo**
- **3 personagens reservas**
- Especiais dos reservas podem ser ativados **sem precisar trocar**
- Cada personagem tem barra de especial independente

3. SISTEMA DE COMBOS

- Cada personagem pode conter até **5 ataques básicos em sequência**
- Sistema de **combo programado individualmente**

Exemplo **Golpe 1 → Golpe 2 → Golpe 3 → Golpe 4 → Golpe 5**

Tempo 0.2s entre cada comando válido

4. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DOS INIMIGOS

Tipo

IA

Monstros	IA básica: movimentação simples e ataque direto
Demihumanos	IA intermediária: perseguição, defesa, esquiva
Humanos	IA intermediária: uso de habilidades e leitura de padrão
<i>(Bosses futuramente)</i>	IA avançada, múltiplas fases e contra-ataques

5. HABILIDADES E ESPECIAIS

- **Habilidade Ativa:** depende da classe, ativada por botão, tem cooldown
- **Especial:** carregável ao longo da luta, muito mais poderoso
- **Especial do Reserva:** pode ser ativado sem trocar o personagem atual
- **Habilidades Passivas:** sempre ativas, exibidas como ícones sob a barra de vida

6. HUD DE COMBATE

Elemento	Localização na Tela
Barra de Vida	Canto superior do personagem em campo
Barra de Energia	Abaixo da barra de vida
Habilidades Passivas	Ícones pequenos abaixo da barra de vida
Especiais dos Reservas	Ícones laterais ou canto inferior direito

8. INIMIGOS EM CAMPO

- **Máximo de 10 inimigos simultâneos renderizados**
- Cada inimigo ao ser derrotado:
 - Dropa **XP**
 - Dropa **PRANA** (usado para carregar o especial)
- Sistema de spawn em ondas controladas

9. LOOP DO COMBATE (LÓGICA INTERNA)

Fluxo principal do combate:

1. Leitura dos inputs do jogador
2. Execução de ações (movimento, ataque, dash, skill)
3. Atualização da IA inimiga
4. Verificação de colisões e interações
5. Renderização de até 10 inimigos
6. Verificação de fim de combate

10. SISTEMA DE TROCA E RESERVAS

- Troca de personagem a qualquer momento (com cooldown)
- Sistema de reserva ativa:
 - Especiais dos reservas carregam mesmo fora de campo (com a condição do especial do personagem em campo estar carregado)
 - Podem ser acionados como suporte em tempo real