

Roadmap – Sistema de Equipamentos

Projeto: "baronet"

Responsável: Coordenação Geral Auxiliar + Backend

Data: [27/07/2025]

1. Objetivo Geral

Desenvolver um sistema de equipamentos funcional, equilibrado e integrado aos demais sistemas de combate, classes, atributos e inventário.

2. Tipos de Equipamentos

Categoria	Função Principal
Armas	Aumentam dano, escalam com atributos
Armaduras	Reduzem dano, influenciam velocidade
Acessórios	Efeitos especiais, buffs passivos
Artefatos	Ativos raros, uso limitado ou situacional

Cada personagem pode equipar um conjunto limitado: arma, armadura, 1 a 2 acessórios e 1 artefato.

3. Sistema de Raridade e Evolução

Equipamentos possuem **raridades** e **tier de evolução**, com efeitos crescentes:

- Comum
- Raro
- Épico
- Lendário

4. Integração com Classes e Atributos

- Cada classe tem **afinidades com tipos de equipamento**.
- Equipamentos fornecem **bônus diretos ou multiplicadores** em atributos.
- Alguns efeitos são **ativados apenas com atributos mínimos**.

5. Efeitos Especiais Possíveis

Tipo de Efeito	Exemplo
Buff Passivo	+10% resistência elemental
Dano em Efeito	Adiciona veneno ao ataque
Aumento de Range	Armas com alcance maior
Modificador de Crit	+20% chance de crítico
Redução de Custo	-1 de energia para habilidade ativa

6. Integração com Inventário e Combate

- Equipamentos **devem ser gerenciados no inventário geral**.
- No modo de combate, apenas os equipamentos ativos têm efeito.
- Haverá **tela de gerenciamento** para preparação de loadouts antes do combate.

7. Considerações Finais

O sistema de equipamentos é essencial para a estratégia e customização do jogador. Sua implementação deve respeitar os limites de balanceamento e proporcionar escolhas significativas ao longo da progressão no BARONET.