

# Roadmap – Efeitos de Combate

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Desing + Front-end + Back-end

**Data:** [27/07/2025]

## 1. Objetivo

Definir os efeitos de combate do projeto BARONET, com foco em estados alterados e interações táticas durante as batalhas.

## 2. Tipos de Efeitos de Combate

Os efeitos são divididos em duas categorias:

Tip o	Subtipos	Descrição
De bu ffs	Queimadura, Veneno, Sangramento, Lentidão, Stun, Silêncio	Reduzem atributos, impedem ações ou causam dano contínuo
Bu ffs	Fortalecimento, Aumento de Defesa, Velocidade, Regeneração	Melhoram atributos ou aceleram ações do jogador

## 3. Efeitos Detalhados

Efeito	Tip o	Descrição Técnica
Queimadura	Deb uff	Dano por tempo em área de fogo. Reduz regeneração natural.
Veneno	Deb uff	Causa dano contínuo em intervalos fixos. Pode ser acumulado.
Sangramento	Deb uff	Dano proporcional à movimentação. Reduz a eficácia de cura recebida.

Stun	Debuff	Imobiliza o personagem por um número de turnos.
Silêncio	Debuff	Impede o uso de habilidades por um número de turnos.
Lentidão	Debuff	Reduz velocidade de movimentação e tempo de ação.
Fortalecimento	Buff	Aumenta dano físico ou mágico temporariamente.
Aumento de Defesa	Buff	Reduz dano recebido durante sua duração.
Velocidade	Buff	Aumenta velocidade de movimento e recarga de habilidades.
Regeneração	Buff	Restaura HP gradualmente por tempo limitado.

#### 4. Mecânicas Avançadas

- **Acúmulo de Efeitos:** Alguns efeitos podem acumular até 3 vezes (ex.: veneno).
- **Resistência e Fraqueza:** Determinados personagens ou inimigos podem ser imunes ou vulneráveis a certos efeitos.
- **Remoção:** Itens, habilidades ou tempo podem remover efeitos negativos.
- **Sinergia:** Combinações de efeitos causam resultados especiais (ex.: fogo + veneno causa explosão tóxica).

#### 5. Integração com Outros Sistemas

- **Habilidades:** Determinam quais efeitos são aplicáveis.
- **Equipamentos:** Podem adicionar resistência ou chance de aplicar efeitos.
- **Atributos:** Inteligência e Sorte afetam a duração e aplicação de efeitos.
- **Combate:** Os efeitos alteram drasticamente o ritmo e a estratégia da batalha.

#### 6. Considerações Finais

O sistema de efeitos amplia as possibilidades estratégicas no combate de BARONET. Deve ser balanceado, intuitivo e responsivo, garantindo escolhas significativas ao jogador sem sobrecarregar a interface.