

# Roadmap – Sistema de Inteligência Artificial (IA)

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Coordenação Geral Auxiliar + Back-End

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

## 1. Objetivo do Sistema

Desenvolver um sistema de IA adaptável para inimigos e personagens controlados pelo jogo, proporcionando combates desafiadores e comportamentos coerentes com a ambientação.

## 2. Tipos de IA no Projeto

Tipo	Função
Inimigos Comuns	Patrulhamento, perseguição, ataque em área ou em grupo
Mini-bosses	IA com estratégia de defesa, buffs e ataques com cooldowns
Bosses Principais	Ciclos de ataque, mudanças de comportamento e fases
NPCs	Caminhos fixos, resposta a ações do jogador

## 3. Comportamentos Programados

- **Agressividade variável:** depende do tipo de inimigo e da situação.
- **Prioridade de alvo:** focado no jogador com menor HP ou maior ameaça.
- **Busca por cobertura ou recuo:** em caso de baixa vida ou desvantagem.
- **Reação a debuffs:** fuga, interrupção de ação, mudança de estratégia.

## 5. Níveis de Dificuldade

- IA escala com o nível da área e o estágio do jogo.
- Ajuste de comportamento: mais agressivo, defensivo ou estratégico.
- Possibilidade de adaptação à performance do jogador em tempo real.

## 6. Considerações Finais

A IA é essencial para manter o desafio e engajamento do jogador em BARONET. Ela deve ser funcional, imprevisível e interativa, proporcionando variedade nas abordagens e fidelidade ao estilo tático e estratégico do projeto.