

# Roadmap – Sistema de Combate

**Projeto:** "baronet"

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

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

## 1. Objetivo do Sistema

Definir as diretrizes do sistema de combate, separando-o do modo exploração e criando uma experiência focada em tática, habilidades e interação responsiva com o jogador.

## 2. Características Gerais

- Combate ocorre em **modo plataforma**, com **transição a partir da exploração**.
- Paleta de cores escura e visual minimalista (opacidade, silhuetas).
- Sistema baseado em turnos e posicionamento.
- Equipe com **4 personagens** (1 em campo, 3 reservas).

## 3. Habilidades e Ações

Cada personagem possui:

- 1 Habilidade Ativa
- 1 Habilidade Especial
- 3 Habilidades Passivas

As habilidades têm efeitos diretos e sinérgicos (buffs/debuffs, dano em área, posicionamento, etc).

## 4. Mecânicas de Combate

Elemento	Função
Pulo Duplo e Dash	Mobilidade durante o turno
Barra de Habilidade	Recarrega por eliminação ou tempo
Defesa e Contra-ataque	Sistema opcional baseado em reflexo e tempo de resposta
Efeitos de Estado	Stun, veneno, sangramento, lentidão etc.
Interação com Cenário	Plataformas, armadilhas, uso de altura

## 5. Estratégia de Time

- Possibilidade de troca de personagem entre turnos.
- Os reservas podem **usar passivas** mesmo fora de campo.
- Algumas habilidades exigem combinações entre membros ativos e reservas.

## 6. Integração com Outros Sistemas

- **Habilidades:** ativadas por tempo, eliminação ou consumo de recursos
- **Equipamentos:** influenciam atributos e habilidades
- **Atributos:** modificam dano, recarga, chance de crítico
- **Inventário:** itens de combate com acesso rápido limitado

## 7. Considerações Finais

O sistema de combate é o ponto central da experiência em BARONET, devendo ser responsivo, desafiador e bem integrado aos demais sistemas. O foco é em tornar cada confronto único, com base em decisões táticas, builds e preparação do jogador.