

Relatório de mudanças estruturais e objetivas

Projeto: "baronet"

Responsável: Coordenação Geral Auxiliar

Data: [27/07/2025]

1. Reformulação da Estrutura de Jogo

- O jogo anteriormente integrava combate, exploração e diálogo na mesma perspectiva e ambiente.
- A nova estrutura separa essas três experiências de forma distinta:
 - **Modo Exploração:** estilo top-down com movimentação livre.
 - **Modo Combate:** estilo plataforma com layout sombrio e cores opacas.
 - **Modo Diálogo:** interface dedicada, isolada dos demais modos.

2. Sistema de Combate Reformulado

- Combate baseado em **quatro personagens** (um em campo, três reservas).
- Habilidades divididas em:
 - **3 habilidades passivas** (ativas a todo o tempo).
 - **1 habilidade ativa** (carregada com o tempo ou condições especiais).
 - **1 habilidade especial** (recarregada por eliminação de inimigos).
- Implementação de **dash** e **pulo duplo** no modo combate.
- Integração de sistema de **poções** e **efeitos de status** (atordoamento, veneno, confusão etc.).
- Sistema de **restrição e benefício por classe** implementado.
- Previsão de futuras **classes de suporte** e **artefatos**.

3. Inventário e Itens

- **Inventário dividido** em:
 - **Inventário de combate:** limitado e configurado antes da batalha, com itens rápidos.
 - **Inventário geral:** livre.
- Integração de **novas armas e armaduras**, com evolução e balanceamento.

4. Personagens e Customização

- Não será mais permitido ao jogador escolher atributos como idade, altura, peso ou gênero.
- Apenas o **nome do personagem principal será personalizável**.
- O protagonista será **feminino**, para garantir padronização e reduzir complexidade técnica.
- Três **personagens secundários jogáveis** serão introduzidos, cada um com:
 - Classe, atributos, habilidades detalhadas.
- O mesmo se aplica aos inimigos (humanos, demihumanos e monstros).

5. Reestruturação de Setores e Ferramentas

- **Setores com baixa relevância atual** foram desativados temporariamente e seus membros remanejados para setores com maior demanda.
- O setor de **documentação** adotará um **sistema de padronização de documentos**.
- Partes do sistema antigo serão descartadas ou reescritas.
- O repositório oficial do jogo está no **GitHub**, e todas as equipes devem estar integradas.
- Foi criado um ambiente de trabalho **compartilhado e acessível a todos os membros**, sempre atualizado.

6. Inspirações e Referências

- **Combate:** Shadow Knight + Genshin Impact
- **Inventário:** Minecraft + Genshin Impact

- **Exploração/Menu:** Stardew Valley
- **Classes:** Satisfy (Jogo do Manwha OverGeard)
- **Ideia inicial:** Mundo de +99 Wooden Stick (manhwa)

7. Identidade do Projeto

- O nome oficial do projeto é **BARONET**, retornando ao nome original.
- A equipe se chama **STUDY!**.
- O mascote/logotipo do projeto é um **gato preto com olhos vermelhos**, criado pelo Thiago em sala de aula.
- O nome do mascote será escolhido por votação.

8. Considerações Finais

Estas mudanças estruturais visam otimizar o escopo, reduzir complexidade, facilitar o desenvolvimento colaborativo e garantir uma entrega funcional e criativa até a segunda sexta-feira de outubro. Todas as equipes devem estar alinhadas com este novo formato para assegurar a qualidade final do projeto BARONET.

Coordenação Geral Auxiliar

Study! ©