

EXEMPLO DE LOG DE COMBATE E ARQUITETURA JSON

1. Exemplo Narrativo de Turno Completo (Turno 4)

Cenario de Batalha

- Equipa A: Taurus, Zero e Vesper.
- Equipa B: Glitch, Jax e Malakor.
- Estado: Turno 4 (Energia de Pureza Branca: 3 para cada jogador).
- Baliza Ativa (Equipa A): Coracao de Ferro (+5 de dano Cinetico).

Fase de Planejamento (Oculta)

Jogador A Seleciona:

1. Taurus: Blindagem Reativa [INST]
2. Zero: Lamina de Dados [ACT] em Glitch
3. Vesper: Passa o turno (Garda energia para reciclagem)

Jogador B Seleciona:

1. Glitch: Blackout [CTRL] em Zero
2. Jax: Carga de Detonacao [ACT] em Vesper
3. Malakor: Ritual de Sangue [AFL] (Ja ativo em Vesper de um turno anterior)

Fase de Execucao (The Stack)

Camada 1 (Passivo): A Baliza Coracao de Ferro (Equipa A) concede +5 dano Cinetico para a equipa A.

Camada 2 (INST): Taurus executa Blindagem Reativa. Ganha instantaneamente +10 de Armadura e status Sentinela.

Camada 3 (CTRL): Glitch executa Blackout em Zero. Zero e atingido por efeito de interrupcao.

Camada 4 (ACT):

- Zero tenta executar Lamina de Dados. FALHA: Como Zero sofreu um Controle na camada anterior, a acao e cancelada.
- Jax executa Carga de Detonacao em Vesper. REDIRECIONADO: O ataque e Cinetico, logo, e obrigatoriamente redirecionado para Taurus (Sentinela). Taurus recebe 5 de dano Cinetico (20 base - 15 armadura).

Camada 5 (AFL): Vesper recebe 15 de dano Corrosivo do Ritual de Sangue de Malakor.

Log de Combate Final (O que o jogador ve na UI)

[INST] Taurus ativou Blindagem Reativa: +10 Armadura, Status Sentinela obtido!

[CTRL] Glitch usou Blackout em Zero: Zero foi interrompido!

[ACT] Zero tentou usar Lamina de Dados: Acao cancelada por Controle.

EXEMPLO DE LOG DE COMBATE E ARQUITETURA JSON

[ACT] Jax usou Carga de Detonacao: Redirecionado para Taurus (Sentinela). Taurus recebeu 5 de dano Cinetico.

[AFL] Vesper recebeu 15 de dano de Aflicao (Malakor).

EXEMPLO DE LOG DE COMBATE E ARQUITETURA JSON

2. Estrutura JSON do Log de Combate (Back-end)

Exemplo do evento onde Jax acerta Taurus apos o redirecionamento do Sentinela:

```
{
  "event_id": "evt_t4_004",
  "event_type": "damage_resolution",
  "priority_level": 4,
  "source": "Jax",
  "target": "Taurus",
  "skill_used": "Carga de Detonacao",
  "damage_type": "KNT",
  "base_value": 20,
  "modifiers": {
    "Sentinel_Redirect": true,
    "Original_Target": "Vesper",
    "Armor_Reduction": 15
  },
  "final_value": 5,
  "target_remaining_hp": 95,
  "ui_message": "Jax usou Carga de Detonacao: Redirecionado para Taurus (Sentinela). Taurus recebeu 5 de dano Cinetico."
}
```

3. Estrutura JSON de Personagens (Base de Dados)

Exemplo da estrutura Data-Driven para criacao e balanceamento do personagem Taurus:

```
{
  "id": "char_extrator_01",
  "name": "Taurus, o Rompe-Cascos",
  "lineage": "Extratores",
  "role": "Tanque / Sentinela",
  "energy_affinity": "Red",
  "base_hp": 100,
  "passive": {
    "name": "Nucleo Estavel",
    "description": "Possui 5 de Armadura permanente inquebravel.",
    "effects": [{"type": "armor", "value": 5, "unpierceable": true}]
  },
  "skills": [
    {
      "id": "skill_taurus_01",
      "name": "Marreta Hidraulica",
      "cost": {"Red": 1, "White": 1},
      "nature": "KNT",
      "category": "ACT",
      "reach": "Melee",
      "description": "Causa 25 de dano. +10 dano contra Armadura."
    }
  ]
}
```

EXEMPLO DE LOG DE COMBATE E ARQUITETURA JSON

```
{
  "effects": [
    {"type": "damage", "value": 25},
    {"type": "conditional_damage", "condition": "target_has_armor", "value": 10}
  ],
  {
    "id": "skill_taurus_02",
    "name": "Blindagem Reativa",
    "cost": {"Red": 1},
    "nature": "Status",
    "category": "INST",
    "reach": "Self",
    "description": "Ganha 10 de Armadura e status Sentinela por 2 turnos.",
    "effects": [
      {"type": "add_status", "status": "Armor", "value": 10, "duration": 2},
      {"type": "add_status", "status": "Sentinel", "duration": 2}
    ]
  }
]
```