

O CAVALEIRO EXECUTIVO
FASE 01 — OPERAÇÕES & LOGÍSTICA
DESIGN LOCK v2.0
Atualização canônica — 16/09/2026

1. AUTORIDADE E ESCOPO

Este documento consolida as decisões canônicas atuais da Fase 01 — Operações & Logística. Em caso de conflito, este Design Lock v2.0 substitui as versões anteriores dos documentos 07 — Fase 01 Operações & Logística — Canon Completo v1.4, 08 — Fase 01 Personagens, Inimigos e Bosses — Canon v1.3 e 09 — Fase 01 Salas L01–L11 — Level Canon v1.2 apenas nos pontos explicitamente atualizados aqui. Premissa narrativa, tom, identidade corporativo-medieval/steampunk e regras gerais não contraditas permanecem válidas.

Mudanças principais desta versão:

- estrutura da fase passa a ter 8 salas;
- novo roster comum de cinco inimigos;
- subchefe canônico passa a ser Sir Gantryx;
- Grossmanobra permanece como chefe final;
- Power Life e E-Tank recebem nova regra de posicionamento/progressão;
- produção visual passa a usar foreground transparente, sprites interativos separados e parallax em camadas;
- tuning inicial de Grossmanobra passa a ter valores aprovados para playtest.

2. IDENTIDADE DA FASE

Tema: Operações e Logística em linguagem medieval-steampunk industrial.

Elementos visuais: docas, armazéns, movimentação de carga, esteiras, guindastes, passarelas suspensas, metal, pedra, bronze, vapor, correntes, engrenagens, iluminação industrial quente e heráldica corporativa azul/dourada.

Regra visual de produção:

- 1) Foreground/playable plane com fundo transparente: pisos, plataformas, rampas, escadas, bordas, abismos e estruturas de colisão.
- 2) Sprites interativos separados: esteiras, guindastes e demais mecanismos que precisem animar ou mudar de estado.
- 3) Parallax separado: céu/fumaça/luz distante, cidade/docas industriais ao fundo, estruturas intermediárias e detalhes próximos que permaneçam atrás do jogador.

3. ESTRUTURA CANÔNICA — 8 SALAS

F01-01 — Entrada das Docas

Função: introdução ao setor industrial e ao combate básico da fase.

Geometria: um abismo médio, cerca de três plataformas, uma rampa curta, escada opcional e guindaste próximo ao abismo.

Sem esteiras obrigatórias.

Inimigos: Brutamão de Carga + Frenético de Pátio.

F01-02 — Armazém de Triagem

Função: ampliar espaço de combate e introduzir pressão vertical/ranged.

Sala larga, múltiplos níveis, rampas, escadas e vazios/abismos conforme arte aprovada.
Inimigos: Brutamão de Carga + Arremessador de Expedição + Frenético de Pátio.

F01-03 — Ponte de Carga Suspensa

Função: combate com abismos, plataformas suspensas e guindastes.

Dois abismos maiores; sala larga para maior densidade de encontros antes do subchefe.

Inimigos: Brutamão de Carga + Arremessador de Expedição + Frenético de Pátio.

Também abriga o segredo/revisita do E-Tank conforme seção 8.

F01-04 — Câmara do Subchefe

Arena ampla, limpa e contínua, sem abismo principal.

Dois pequenos patamares laterais e rampas curtas.

Sem inimigos comuns durante o confronto.

Subchefe: Sir Gantryx.

F01-05 — Linha de Expedição

Função: introduzir esteiras como mecânica ativa de combate e apresentar o Operador de Gancho.

Foreground não contém esteiras embutidas; usa espaços reservados para sprites de esteira separados.

Inimigos: Operador de Gancho + Brutamão de Carga + Frenético de Pátio.

F01-06 — Corredor de Manobras

Função: sala técnica de travessia e combate.

Dois abismos, múltiplos níveis, rampas, escadas, guindastes e cerca de três pontos de esteira.

Inimigos: Operador de Gancho + Torreta de Triagem + Frenético de Pátio + Arremessador de Expedição.

F01-07 — Centro de Distribuição / Antecâmara da Grossmanobra

Função: prova final dos arquétipos comuns antes do chefe.

Sala larga, várias esteiras e uma plataforma alta de difícil acesso, alcançável sem Companion obrigatório.

Inimigos: todos os cinco tipos em encontros separados e combinações controladas.

Power Life fica nesta sala conforme seção 8.

F01-08 — Arena do Chefe Grossmanobra

Arena ampla, piso central limpo, sem abismo letal obrigatório.

Três a cinco posições de esteira, guindastes/cargas suspensas e estruturas para interação com a investida do chefe.

Sem inimigos comuns durante o confronto.

Chefe: Danelmo Grossmanobra.

4. INIMIGOS COMUNS — ROSTER CANÔNICO

4.1 Brutamão de Carga

Função: pressão melee pesada.

HP inicial: 6 golpes-base.

Dano: 16–18 em ataques pesados, sujeito a tuning.

Velocidade aproximada: 58 px/s.

Sem arma; luta com mãos/punhos.

Ataques: soco horizontal e golpe pesado de duas mãos por cima.

Fraqueza: ataques lentos e recuperação longa.

Visual aprovado: grande, braços exagerados, armadura industrial pesada.

4.2 Arremessador de Expedição

Função: pressão ranged curta/média.

HP inicial: 4 golpes-base.

Dano inicial: 12 por caixa, sujeito a tuning de inimigo comum.

Movimento: fixo ou quase fixo.

Ataque: lançamento de caixa em trajetória legível.

Fraqueza: vulnerável quando o jogador alcança sua posição.

Visual e sprites aprovados.

4.3 Operador de Gancho

Função: reposicionamento forçado e controle de espaço.

HP inicial: 4 golpes-base.

Dano inicial: 10 + puxão, sujeito a tuning de inimigo comum.

Velocidade aproximada: 38 px/s.

Ataque: lança gancho/cabo; ao acertar, causa dano e puxa o jogador em direção ao operador.

Não deve puxar de forma injusta diretamente para um abismo sem janela de reação.

Visual e sprites aprovados.

4.4 Torreta de Triagem

Função: controle permanente de zona.

HP inicial: 5 golpes-base.

Dano inicial: 8 por projétil, sujeito a tuning de inimigo comum.

Fixa e destrutível.

Padrão inicial: tiro horizontal → diagonal superior → diagonal inferior → pausa.

Visual e sprites aprovados.

4.5 Frenético de Pátio

Função: pressão rápida por perseguição/contato.

HP inicial: 3 golpes-base.

Dano inicial: 10 por contato, sujeito a tuning de inimigo comum.

Velocidade aproximada: 125 px/s.

Corre, pula, atravessa pequenas diferenças de altura e causa dano por contato.

Após contato deve recuar ou respeitar cooldown para evitar dano repetido instantâneo.

Visual e sprites aprovados.

Arquétipos reservados, não ativos neste Design Lock:

- Guardião de Patrimônio — escudo frontal.
- Portador de Carga Instável — corredor com carga explosiva.
- Braço de Separação — classificado como armadilha/mecânica de fase, não inimigo.

5. DISTRIBUIÇÃO CANÔNICA DE ENCONTROS

F01-01: Brutamão + Frenético. Total inicial 3–4; máximo simultâneo 2.
F01-02: Brutamão + Arremessador + Frenético. Total inicial 5; máximo simultâneo 3.
F01-03: Brutamão + Arremessador + Frenético. Total inicial 6; máximo simultâneo 3.
Posicionamento deve explorar plataformas e abismos sem criar saltos-loteria.
F01-04: Sir Gantryx sozinho.
F01-05: Operador de Gancho + Brutamão + Frenético. Total inicial 5–6; máximo simultâneo 3.
F01-06: Operador de Gancho + Torreta + Frenético + Arremessador. Total inicial 7; máximo simultâneo 3–4.
F01-07: todos os cinco tipos. Total inicial 8–10; máximo simultâneo 4, preferencialmente em encontros/ondas separados.
F01-08: Grossmanobra sozinho + mecanismos da arena.

Regra de respawn para MVP: inimigos derrotados não reaparecem durante a mesma visita à sala; podem reaparecer quando a sala for recarregada/revisitada, até novo Design Lock de persistência.

6. SUBCHEFE — SIR GANTRYX

Cargo/função dramática: capitão operacional aristocrático e ágil; subchefe técnico da F01.
Arena: F01-04.

Visual aprovado: armadura média/leve steampunk medieval, metal escuro/bronze/couro, detalhes vermelho-escuros, lança-pistola/arpão e cabo de gancho.

Identidade de combate: mobilidade, controle de área, reposicionamento por gancho e ataque aéreo.

Arma: lança-pistola / arpão mecânico.

Âncoras fixas canônicas para MVP:

- 1) parede esquerda;
- 2) parede direita;
- 3) teto esquerdo;
- 4) teto direito.

Âncora central superior fica reservada para expansão futura.

Tuning inicial:

HP: 28.

Dano de contato: 10.

Dano de projétil: 8.

Dano de investida aérea: 14.

Cooldown de rajada: ~1,4 s.

Intervalo de reposicionamento: ~0,8 s.

Preparação do mergulho: ~0,7 s.

Recuperação após mergulho: ~0,8 s.

Duração desejada de luta: aproximadamente 45 s a 1 min 30 s conforme habilidade.

Estados de IA:

Idle/observação; movimento no chão; preparação de tiro; Rajada de Contenção; reposicionamento por gancho; pendurado em âncora; tiro pendurado; preparação do mergulho; Investida Aérea; pouso/recuperação; hurt; derrota.

Padrões:

A) Rajada de Contenção: três projéteis — diagonal alta, diagonal baixa e um direcionado ao jogador.

B) Reposicionamento por Gancho: deslocamento rápido para âncora fixa, sem dano direto.

C) Disparo Pendurado: Rajada de Contenção a partir de posição elevada/lateral.

D) Investida Aérea: mira breve e mergulho no jogador; principal janela de punição após impacto/pouso.

E) Salto Evasivo: opcional para evitar corner-lock.

Loop recomendado: Rajada → Gancho → Rajada → Pendurar → Rajada pendurada → Mergulho → Recuperação.

Sprites-base já aprovados para produção/implementação.

7. MECÂNICAS AMBIENTAIS PRODUZIDAS

Esteiras: sprites separados e aprovados. Estados mínimos: ligada para direita, ligada para esquerda e desligada. Podem existir comprimentos diferentes. Aplicam força/deslocamento ao jogador e podem ser ativadas/desativadas ou redirecionadas.

Guindastes: sprites separados e aprovados. Podem ser decorativos ou interativos; gancho/carga pode se mover quando a sala exigir.

Parallax da F01: pack aprovado em camadas distante, intermediária e próxima atrás do jogador.

8. COLECIONÁVEIS — POWER LIFE E E-TANK

8.1 Power Life

Local canônico atual: F01-07.

Fica visível desde a primeira passagem, em plataforma elevada de difícil acesso.

Não exige Companion para ser alcançado.

A área é protegida por dois inimigos:

- 1 Arremessador de Expedição cobrindo a aproximação/subida;
- 1 Brutamão de Carga próximo da região de chegada.

Filosofia: recompensa visível por domínio de movimentação e combate.

Após coletado, não reaparece normalmente.

8.2 E-Tank

Local canônico atual: F01-03.

Fica escondido/inacessível na primeira passagem.

Acesso aparece após a conclusão de outra fase, por meio da mecânica canônica de interdependência entre fases já existente no projeto.

A alteração visual pode ser representada por guindaste reposicionado, plataforma liberada, carga removida ou passagem operacional aberta.

A fase que dispara essa mudança deve obedecer à matriz de interdependência já aprovada anteriormente; este Design Lock não redefine essa relação.

Após coletado, o E-Tank não reaparece normalmente.

Regra geral preservada: fases concluídas podem provocar pequenas alterações em fases anteriores conforme a matriz canônica de interdependência.

9. GROSSMANOBRA — IDENTIDADE CANÔNICA

Nome: Danelmo Grossmanobra.

Cargo: Gerente de Operações Logísticas.

Papel: chefe departamental da Fase 01.

Arena: F01-08.

Visual canônico preservado: humanoide grande e pesado em armadura/mecha azul-escura, componentes hidráulicos e função de empilhadeira integrada. A leitura humana do gerente deve permanecer evidente. Não usar versão de empilhadeira/mecha autônoma como personagem.

Tese de combate: o jogador derrota o gerente entendendo e usando o próprio sistema operacional da arena, não apenas trocando golpes.

Kit canônico:

- arremesso de caixas;
- Investida Logística;
- ganchos/cargas suspensas;
- redirecionamento de esteiras;
- controle de espaço;
- fase final mais ativa.

10. GROSSMANOBRA — MECÂNICA DE LUTA

Regra central: a Investida Logística possui baixa capacidade de curva. Se Grossmanobra errar e colidir com estrutura ou carga preparada da arena, entra em stun e abre a principal janela de dano.

Postura de Manobra Pesada:

Grossmanobra não vira um veículo independente. Durante a preparação da investida, partes hidráulicas da armadura expandem, braços/garfos mecânicos assumem posição frontal e o corpo humanoide passa temporariamente a ter leitura de empilhadeira blindada.

Fase 1 — Controle de Fluxo — 100% a ~70% HP

Ataques: Arremesso de Caixa, Investida Logística e Redirecionamento de Esteira.

Apenas uma esteira é redirecionada/ativada por vez.

Objetivo de aprendizagem: sobreviver → provocar investida → desviar → punir.

Fase 2 — Operação Sob Pressão — ~70% a ~35% HP

Entram ganchos e cargas suspensas.

Grossmanobra combina esteira, zonas marcadas por carga e investida.

Cargas/estruturas podem servir como alvos para induzir colisão do chefe e ampliar a vulnerabilidade.

A arena pode sofrer mudanças visuais/estruturais leves durante a luta sem comprometer a leitura.

Fase 3 — Manobra de Emergência — abaixo de ~35% HP

Sem transformação em novo personagem.

A armadura entra em regime de emergência.

Mudanças: investida mais rápida, menor intervalo entre ações, duas esteiras simultâneas, cargas mais frequentes e sequências de caixas mais agressivas.

A fraqueza da investida permanece a mesma.

A dificuldade aumenta por cadência e combinação de sistemas, não por aumentar arbitrariamente o dano do mesmo golpe.

11. GROSSMANOBRA — TUNING APROVADO PARA PLAYTEST

Referência de vida-base do protagonista para balanceamento: 100 pontos internos, independentemente de como o HUD representa a vida.

Dano do Cavaleiro Executivo:

- golpe normal de espada: 1;
- golpe em Grossmanobra fora de stun: 1;
- golpe em Grossmanobra durante vulnerabilidade/stun: 2;
- dash: 0 — ferramenta de movimentação, não ataque.

HP de Grossmanobra: 36.

Dano de Grossmanobra por tipo de ataque:

- contato corporal simples: 8 + pequeno knockback;
- caixa deslizando/quicando: 8 + knockback leve;
- arremesso direto de caixa: 10 + knockback médio;
- gancho/corrente: 8 + reposicionamento;
- carga suspensa: 15 + knockback forte;
- impacto/onda de carga pesada: 12 + controle de área;
- Investida Logística: 22 + knockback muito forte;
- esmagamento excepcional contra estrutura: 25 em situação rara/especial.

Regra de dano por fase: os valores acima não aumentam automaticamente nas Fases 2 e 3. A dificuldade cresce por velocidade, frequência, sobreposição e combinação dos ataques.

Telegraph da Investida Logística: aproximadamente 0,8–1,0 s, com leitura clara de motor/hidráulica carregando.

Stun após colisão: aproximadamente 2,5 s.

Durante o stun, o dano da espada dobra de 1 para 2.

Loop-base da luta:

Caixa = pressão.

Gancho = reposicionamento.

Esteira = controle da arena.

Carga = controle de espaço.

Investida = maior ameaça e principal chave de vulnerabilidade.

12. ARENA DE GROSSMANOBRA

Centro: grande piso seguro e legível para combate/investidas.

Laterais: estruturas resistentes ou cargas preparadas para induzir colisões.

Esteiras: 3–5 posições, sempre como sprites/interações separadas do foreground.

Parte alta: ganchos e cargas suspensas.

Sem inimigos comuns durante o boss.

Sem abismo letal obrigatório.

Cargas nunca caem sem aviso visual: sombra, corrente, luz, marcador no chão ou equivalente.

13. ESTADO DE ARTE E PRODUÇÃO

Aprovados como referência canônica atual:

- concept e sprites-base de Sir Gantryx;
- Brutamão de Carga;
- Arremessador de Expedição;
- Operador de Gancho;
- Torreta de Triagem;
- Frenético de Pátio;
- pack de esteiras;
- pack de guindastes;
- pack de parallax da F01;
- foregrounds/concepts das oito salas da F01 conforme revisão atual.

Grossmanobra permanece como próximo grande item de produção visual: fechar concept final em conformidade com a identidade humanoide/mecha integrada e então produzir sprites por ação.

14. PRINCÍPIOS DE BALANCEAMENTO E QA

- Os números de inimigos comuns permanecem sujeitos a tuning após playtest; seus papéis comportamentais são canônicos.
- Os valores de Grossmanobra desta versão estão aprovados como baseline de playtest e só devem mudar por resultado de QA/tuning registrado.
- Nenhum boss deve depender de inimigos comuns para criar dificuldade.
- Telegraphs devem ser legíveis.
- Combinações de esteira, gancho, carga e investida não podem produzir dano inevitável.
- Plataformas e segredos da rota principal devem permanecer acessíveis sem Companion obrigatório.
- Power Life de F01-07 deve ser difícil, mas alcançável solo.
- E-Tank de F01-03 depende da progressão de interdependência, não de execução impossível na primeira visita.

15. STATUS CANÔNICO AO FECHAR ESTE REGISTRO

Estrutura da F01: fechada em 8 salas.

Roster comum: fechado em 5 inimigos e com arte/sprites aprovados.

Subchefe Sir Gantryx: mecânica, concept e sprites-base aprovados.

Power Life: definido em F01-07, visível e protegido por 2 inimigos.

E-Tank: definido em F01-03, escondido e liberado por alteração posterior da fase conforme matriz de interdependência existente.

Grossmanobra: identidade mecânica, fases de luta, HP, dano, telegraph e vulnerabilidade aprovados para playtest.

Próximo passo de produção: concept final e sprites de Grossmanobra, seguido de integração completa da F01 no Godot e QA.

16. ECONOMIA, DROPS, CONTROLE DE ESTEIRAS E COMPANION — DESIGN LOCK 18/09/2026

16.1 Drops de vida

- Life Pequeno: recupera 5 HP. Inimigos fáceis, definidos para esta regra como inimigos eliminados em 1–3 ataques-base, possuem 60% de chance de drop.
- Life Médio: recupera 10 HP. Inimigos médios, 4–6 ataques-base, possuem 40% de chance de drop. Inimigos fortes, 7–10 ataques-base, possuem 20% de chance.
- Life Grande: recupera aleatoriamente entre 10 e 50 HP no momento da coleta. Inimigos fortes possuem 30% de chance de drop; inimigos médios possuem 5% de chance.
- A cura nunca ultrapassa o HP máximo do Cavaleiro.
- Implementação-base: uma rolagem de Life por inimigo derrotado; a rolagem de moeda é independente.

16.2 Moedas

- Inimigos comuns: 70% de chance de dropar 1 moeda.
- Subchefes: 90% de chance de dropar uma quantidade aleatória de 1 a 10 moedas.
- Primeira conclusão de uma fase: recompensa única de 600 moedas.
- A recompensa de 600 moedas não se repete em revisitas/conclusões posteriores da mesma fase.
- Saldo de moedas é persistente no save.

16.3 Máquina de controle de esteiras

Asset aprovado como terminal/alavanca física da Fase 01.

Estados mínimos: OFF, ON e INTERAÇÃO/TOGGLE.

OFF deve desligar o deslocamento e a animação da esteira associada; ON restaura o funcionamento na direção configurada.

A máquina é o ponto visual legível para a habilidade do Rapaz do Suporte Técnico. A Fase 01 preserva esteiras com direção direita/esquerda e estado desligado.

16.4 Rapaz do Suporte Técnico — asset aprovado

Companion principal de Tecnologia & Sistemas.

Verbo canônico: ligar, desligar, reiniciar e reparar máquinas/sistemas compatíveis.

A sprite aprovada possui poses de idle, caminhada e interação técnica com ferramenta.

Na Fase 01, sua interação aprovada inclui máquinas de controle de esteiras; a mecânica oferece vantagem opcional e não bloqueia a rota principal sem o Companion.

16.5 Assets visuais aprovados

Os três conceitos abaixo tornam-se referência visual de produção desta rodada: máquina de controle de esteiras, pack de drops (moeda + três Lifes) e Rapaz do Suporte Técnico.

Máquina de controle de esteiras — referência aprovada:



Pack de drops — referência aprovada:



Rapaz do Suporte Técnico — sprite aprovado:

