

Manual de Identidade de Design: Arcane Academy

1.0 Visão e Princípios Fundamentais

1.1 Introdução: A Essência da Academia Arcana

Este manual é o documento central que define a identidade visual, interativa e sonora de "Arcane Academy". Ele serve como a fonte da verdade para todas as decisões de design, garantindo que cada elemento do jogo—desde a interface do utilizador até os materiais de marketing—seja coeso, consistente e executado com o mais alto padrão de qualidade. O seu propósito estratégico é alinhar todas as equipas de desenvolvimento e criativas sob uma visão unificada, preservando a integridade da experiência do jogador à medida que o projeto evolui.

1.2 O Conceito Central

"Arcane Academy" é um jogo de memória que transporta o jogador para o coração de uma mística e antiga academia de magia. A sua mecânica central é simples e familiar, mas a sua execução é imersiva e visualmente rica. O conceito fundamental é evocar a sensação nostálgica de universos de fantasia clássicos, ao mesmo tempo que se constrói uma identidade visual única e proprietária. O objetivo é criar um mundo que pareça familiar, mas que seja inteiramente nosso, garantindo uma experiência mágica e segura em termos de propriedade intelectual.

1.3 Pilares do Design

A filosofia de design de "Arcane Academy" assenta em três pilares fundamentais que guiam cada decisão criativa e técnica.

- **Imersão Mágica e Atmosfera** O design deve criar uma experiência "AAA" e "premium". Em vez de fundos estáticos, o jogo utiliza ambientes dinâmicos e vivos que reagem ao desempenho do jogador. A interface utiliza painéis translúcidos com efeito de vidro fosco (Glassmorphism) e efeitos de partículas para criar uma sensação de profundidade e mistério, envolvendo o jogador completamente no universo do jogo.
- **Gratificação do Jogador ("Game Juice")** Cada interação deve ser tátil e satisfatória. A gratificação do jogador reside no feedback constante e recompensador. Animações fluidas de viragem de cartas em 3D, explosões de partículas mágicas em cada clique, efeitos sonoros impactantes e feedback visual imediato são essenciais. O objetivo é tornar cada ação, por mais pequena que seja, numa experiência cinematográfica e prazerosa.
- **Clareza e Intuitividade** Apesar da riqueza visual, a jogabilidade nunca deve ser comprometida pela estética. A interface do utilizador (HUD, menus) é projetada para ser limpa, de fácil leitura e intuitiva. Elementos cruciais, como tempo e pontuação, estão consolidados em barras dedicadas e posicionados de forma a não obstruir a ação, garantindo que o jogador possa concentrar-se no desafio sem distrações. A identidade visual é a primeira manifestação prática destes pilares, definindo a aparência e a sensação do nosso mundo.

2.0 Identidade Visual

2.1 Contexto Estratégico da Identidade Visual

Uma identidade visual coesa é a fundação sobre a qual o mundo de "Arcane Academy" é construído. É mais do que apenas estética; é a ferramenta principal para comunicar a atmosfera, o tom e a qualidade da nossa experiência. A paleta de cores, a tipografia e os elementos gráficos trabalham em conjunto para criar um universo mágico distinto e memorável, diferenciando o nosso jogo de outras propriedades intelectuais de fantasia e estabelecendo uma marca forte e reconhecível.

2.2 Paleta de Cores

A paleta de cores oficial foi selecionada para evocar mistério, elegância e poder arcano.
Função | Cor | Código HEX || ----- | ----- | ----- || **Primária (Fundo)** | Azul Profundo ("Deep Space") | #0f0c29 || **Primária (Detalhes)** | Bronze / Dourado | #946b2d || **Secundária (Gradiente)** | Roxo Místico | #483D8B || **Secundária (Gradiente)** | Azul Noturno | #191970 || **Destaque (Erro)** | Vermelho Escarlata ("Expelliarmus") | #DC143C || **Destaque (Sucesso/Épico)** | Dourado Brilhante | #FFD700 |

As cores primárias, Azul Profundo e Bronze, servem como a base para a interface e são uma homenagem subtil à inspiração do universo mágico. As cores secundárias são usadas nos gradientes animados do fundo para criar uma atmosfera viva, enquanto as cores de destaque fornecem feedback visual instantâneo e inequívoco ao jogador.

2.3 Tipografia

As fontes oficiais do projeto foram escolhidas para equilibrar legibilidade e imersão temática.

- **Fonte Principal (UI): Cinzel** Utilizada em todos os menus, botões e elementos do HUD. A sua aparência clássica com serifa confere um ar "elegante" e "premium" à interface, garantindo uma excelente legibilidade e um acabamento profissional.
- **Fonte Temática (Lore): MedievalSharp** Reservada para elementos narrativos, como os modais de quiz ("Mapa do Maroto") e o grimório final. O seu estilo evoca a caligrafia de pergaminhos antigos, aprofundando a imersão nos momentos de história e lore.

2.4 Estilo de Iconografia e Cartas

Os elementos gráficos centrais são projetados para serem visualmente ricos e tematicamente consistentes.

- **Verso das Cartas** O design do verso das cartas é "místico". Apresenta um símbolo rúnico central (◆) que emite um brilho subtil, rodeado por bordas douradas finas e detalhadas, reforçando a natureza mágica dos artefactos do jogo.
- **Tratamento do Título** O título "ARCANE ACADEMY" no menu principal é tratado com uma técnica de mix-blend-mode que cria uma camada de "Luz Volumétrica" ou "Éter Mágico". Esta camada interage com a arte original da imagem de fundo, fazendo com que os pixels azuis e dourados do título pulsem com uma luz animada, simulando um efeito de respiração ou fumaça mágica. Estes elementos visuais estáticos formam a base para a sua aplicação prática na interface do utilizador, onde ganham vida e funcionalidade.

3.0 Interface do Utilizador (UI)

3.1 A Arquitetura da Interface

A filosofia por trás do design da UI de "Arcane Academy" é a de "Imersão Total". A interface não é uma camada sobre o jogo, mas sim uma janela para o seu mundo. Para alcançar este objetivo, a arquitetura utiliza profundidade 3D, fazendo com que os painéis pareçam flutuar sobre um fundo dinâmico. O uso extensivo do efeito de vidro fosco (backdrop-filter: blur) nos menus e modais equilibra perfeitamente a imersão com a legibilidade, mantendo o texto e os botões claros sem quebrar a atmosfera mágica.

3.2 Menu Principal e Navegação

O menu principal é a primeira impressão do jogador e foi projetado para ser épico e envolvente.

- **Layout:** O menu adota um layout "Full Immersive", ocupando quase toda a tela e utilizando a imagem de capa como um fundo completo para maximizar o impacto visual.
- **Efeito de Borda:** As bordas da imagem são animadas com o efeito "Burning Borders", uma animação complexa que faz com que as extremidades pulsem com tons de dourado, laranja e vermelho, como se a cena estivesse contida por uma energia mágica instável.
- **Barra de Comandos:** Para garantir a funcionalidade, os botões de navegação estão organizados numa barra inferior, posicionada sobre um gradiente escuro que assegura a sua legibilidade contra qualquer fundo.

3.3 HUD (Heads-Up Display)

Durante o jogo, o HUD é projetado para ser informativo, mas discreto, mantendo o foco no tabuleiro.

- **Informações de Jogo:** Todas as informações essenciais (Nível, Tempo, Pontos, Combo) estão consolidadas numa barra dedicada, localizada logo acima do tabuleiro de cartas para uma consulta rápida e fácil.
- **Perfil do Jogador:** O Avatar e o Nome do jogador são exibidos de forma proeminente no canto superior esquerdo, dentro de uma moldura mágica personalizada que reforça a identidade do jogador no mundo do jogo.

3.4 Modais e Notificações

As janelas de sobreposição e alertas foram redesenhados para se integrarem perfeitamente no universo do jogo.

- **Modal de Quiz:** Apresentado como um pergaminho antigo ("Mapa do Maroto"), este modal possui uma animação 3D de desdobramento ao aparecer. Após a conclusão bem-sucedida, ele se dobra animadamente, transformando-se num envelope que é recolhido por uma coruja.
- **Notificações de Sistema:** Todos os alertas padrão do navegador são substituídos por "Banners Mágicos". Estes são elementos discretos que deslizam na tela (geralmente na parte inferior) para comunicar eventos como "Vitória!" ou desbloqueio de conquistas, sem interromper o fluxo do jogo.

- **Telas de Ecrã Cheio (Perfil/Configurações):** Estas telas são projetadas como painéis flutuantes que exemplificam o estilo "Glassmorphism". Apresentam um efeito de vidro fosco e bordas douradas finas, mantendo a sensação de profundidade e permitindo que o fundo animado permaneça visível, reforçando a imersão. A verdadeira magia da interface revela-se em como ela ganha vida através da animação e da interatividade.

4.0 Experiência do Utilizador e Animação ("Game Juice")

4.1 A Filosofia da Interação Mágica

A animação é o núcleo da gratificação do jogador em "Arcane Academy". Nenhuma interação deve ser estática ou mundana. Cada clique, cada transição e cada evento de feedback é projetado para ser uma experiência cinematográfica, tátil e satisfatória. O objetivo é evitar a todo o custo a sensação de um "jogo flash" ou de uma "apresentação de PowerPoint", garantindo que cada ação do jogador seja recompensada com uma resposta visual e sonora que reforce a fantasia de ser um feiticeiro poderoso.

4.2 Animações de Feedback Central

As respostas visuais às ações mais comuns do jogador são codificadas para garantir consistência e impacto. | Ação do Jogador | Feedback Visual e Tátil Esperado || ----- | ----- || **Clicar numa Carta** | Uma explosão de partículas mágicas douradas e ciano ("sparks") ocorre no ponto exato do cursor, seguida pela animação de viragem 3D da carta (rotateY(180deg)), que confere peso e fisicalidade ao objeto. || **Encontrar um Par** | Uma sequência cinematográfica: 1) As cartas brilham em dourado. 2) O texto de pontuação flutua com cores de raridade. 3) Um projétil mágico é lançado em direção ao boss. 4) O projétil atinge o boss, causando um efeito visual de impacto. 5) O texto "-1 HP" explode na tela, acompanhado pelo texto "COMBO!". || **Perder um Combo** | A tela e as cartas tremem com um efeito de instabilidade mágica. Um som subtil de "vidro a rachar" toca para indicar a perda de ritmo e momentum. || **Errar no Quiz** | O efeito "Trovão" ocorre: um flash branco intenso cobre toda a tela, seguido por um tremor violento e o som de um trovão, transmitindo a gravidade da falha de forma visceral. |

4.3 Transições Cinematográficas

As transições entre cenas são momentos chave para reforçar a narrativa e a imersão.

1. **Transição de Fase ("Alohomora"):** Ao vencer uma fase, o tabuleiro desaparece e uma porta mágica gigante fecha-se na tela. Ouve-se o som do feitiço "Alohomora", a fechadura da porta brilha intensamente, e as portas abrem-se para revelar o próximo nível, transformando a progressão numa jornada de descoberta.
2. **Sequência do Quiz ("A Entrega da Coruja"):** Esta é uma animação completa e coreografada. O modal do quiz, um pergaminho antigo, desdobra-se em 3D. Ao acertar a resposta, o pergaminho dobra-se animadamente num envelope selado. Uma coruja desce do topo da tela, "agarra" o envelope com as suas garras, e ambos voam para fora da tela, concluindo a sequência de forma temática.
3. **Evento de Jogo ("Chaos Shuffle"):** As cartas não encontradas brilham em roxo, encolhem e giram num vórtice no centro do tabuleiro. Elas trocam de lugar de forma

caótica e, em seguida, reaparecem nas suas novas posições, acompanhadas por um som de vento mágico, desafiando a memória do jogador.

4.4 Atmosfera Dinâmica

O ambiente de jogo é projetado para ser vivo, reativo e em constante movimento.

- **Fundo "Teto Encantado":** O fundo padrão do jogo é um gradiente animado chamado "Deep Nebula". Ele transita suavemente entre tons de azul noturno e roxo místico. Sobreposto a este gradiente, há uma camada de névoa em movimento lento e partículas douradas pulsantes ("fireflies"), criando uma atmosfera profunda e misteriosa.
- **Fundo Reativo a Combos:** O ambiente reage diretamente ao desempenho do jogador. O fundo pulsa com cores e intensidade que aumentam com o multiplicador de combo atual. Um combo baixo pode gerar um brilho dourado suave, enquanto um combo alto faz o fundo pulsar com cores místicas intensas, aumentando a tensão e a recompensa visual. Para dar peso e emoção a todas estas animações, a identidade sonora atua como o complemento essencial.

5.0 Identidade Sonora

5.1 Contexto da Paisagem Sonora

O áudio em "Arcane Academy" não é um mero acompanhamento; é uma ferramenta crucial para a imersão, o feedback e o "game feel". A paisagem sonora é projetada para dar peso a cada ação, transformar a interface numa experiência tátil e envolver o jogador no mundo mágico. Uma diretriz técnica fundamental é a necessidade de interação inicial do utilizador para a ativação do áudio, uma exigência dos navegadores modernos que deve ser integrada de forma transparente na experiência.

5.2 Filosofia Musical

A direção musical é dividida para servir a diferentes contextos de jogabilidade, sempre com transições suaves.

- **Música de Menu:** A música do menu principal é calma, etérea e misteriosa. O estilo é "Fantasy Ambient", utilizando instrumentos como harpas, sinos e coros suaves para criar uma atmosfera convidativa e mágica.
- **Música de Jogo:** Durante as fases, a música transita para um estilo "Orchestral Adventure". É mais rítmica e focada, ajudando a manter a concentração e o ritmo do jogador sem ser excessivamente agressiva ou distrativa.
- **Transição:** É obrigatório o uso de um sistema de *crossfade* para garantir transições suaves e imperceptíveis entre a música do menu e a música do jogo, evitando cortes abruptos que quebram a imersão.

5.3 Biblioteca de Efeitos Sonoros (SFX)

Os efeitos sonoros são a espinha dorsal do feedback interativo. | Evento Chave | Descrição do Efeito Sonoro (SFX) || ----- | ----- || **Abertura de Porta (Alohomora)** | Som de uma fechadura mágica a ser destrancada, seguido pelo rangido pesado e ecoante de uma porta de pedra ou madeira macia a abrir-se. || **Embaralhamento (Chaos Shuffle)** | Um som de vento mágico

rápido e crescente ("magical swoosh") ou o som de cartas a serem embaralhadas de forma sobrenatural. || **Sucesso no Quiz (Entrega da Coruja)** | Som de papel a dobrar-se rapidamente, seguido por um pio de coruja distinto ou o som de asas a baterem enquanto voa para longe. || **Erro no Quiz (Trovão)** | Som de um trovão alto e impactante, com um "crack" inicial agudo e um "rumble" grave e prolongado. || **Perda de Combo** | Um som subtil e agudo de vidro a rachar, comunicando a perda de ritmo e a quebra da sequência. || **Clique de Botão/Interação** | Um clique subtil, tátil e satisfatório, com um tom ligeiramente mágico para se diferenciar de cliques de sistema operativo padrão. | Juntos, o conteúdo visual e sonoro unem-se para dar vida ao universo único do nosso jogo.

6.0 Conteúdo e Universo

6.1 Introdução ao Mundo de Arcane Academy

Para garantir a longevidade e a segurança de direitos de autor do nosso projeto, é fundamental construir um universo proprietário. Todos os personagens, monstros e elementos de lore são criações originais, cuidadosamente desenhadas para manter a "vibe mágica" e a ressonância com o género de fantasia, sem nunca utilizar propriedades intelectuais de terceiros. Esta abordagem permite-nos total liberdade criativa e comercial, construindo uma marca forte e independente.

6.2 Avatares do Jogador

Os jogadores podem escolher entre cinco arquétipos de feiticeiros para representá-los na sua jornada.

- **Mago Aprendiz:** Um jovem promissor com vestes simples, segurando um livro de feitiços.
- **Feiticeira da Natureza:** Adornada com folhas e flores, empunhando um cetro de madeira viva.
- **Guerreiro Mágico:** Um combatente protegido por uma armadura encantada e uma espada rúnica.
- **Mago Sábio:** Um feiticeiro idoso com uma longa barba, vestes cerimoniais e um cajado poderoso.
- **Feiticeira da Lua:** Uma maga com vestes prateadas e símbolos lunares, portadora de magia astral.

6.3 Bestiário da Academia (Monstros)

A academia é protegida e desafiada por uma série de criaturas mágicas originais.| Nome | Título Oficial | Conceito Visual || ----- | ----- | ----- || **Glacia** | A Sentinel da Inverno Eterno | Uma criatura alada e etérea, feita de cristais de gelo, com asas translúcidas e um brilho azulado. || **Thalros** | O Titã das Runas Esquecidas | Um gigante de pedra antigo, coberto de runas mágicas brilhantes, com musgo e raízes entrelaçadas. || **Umbra** | O Eco do Abismo | Uma figura encapuzada e fantasmagórica, feita de sombras, com olhos vermelhos brilhantes e garras afiadas. || **Ferrum** | O Sentinel de Ferro Forjado | Uma estátua de gárgula de ferro fundido que ganha vida, com asas de metal e garras poderosas. || **Solari** | A Centelha do Renascimento | Uma ave mítica feita de chamas, com penas incandescentes e um brilho solar

radiante. || **Aurelius** | O Monarca da Ganância | Um dragão lendário com escamas douradas que brilham como ouro, asas imponentes e olhos de âmbar. || **Malakor** | O Grão-Mestre Caído | Um mago maligno com vestes escuras, capuz, cetro mágico e um olhar corrompido e ameaçador. || **Sertis** | O Flagelo das Catacumbas | Uma serpente colossal com escamas verdes e amarelas, presas venenosas e um olhar petrificante. || **Trion** | A Aberração Alquímica | Uma criatura com cabeças de leão, lobo e serpente, com asas de morcego e uma cauda de cobra. || **Gaiaos** | O Coração Pulsante do Mundo | Um gigante feito de rochas, terra e raízes, com o poder de controlar a natureza e um coração de pedra. |

6.4 Tom de Escrita e Narrativa

As diretrizes de escrita garantem uma voz consistente em todo o jogo.

- **Tom Geral:** O tom é épico e mágico, mas sempre direto e claro. A linguagem evita complexidade excessiva para garantir que a narrativa seja acessível, mantendo um vocabulário que reforce a atmosfera de alta fantasia.
- **Diálogos de Bosses (Provocações):** As frases ditas pelos monstros devem ser ameaçadoras e combativas. Cada linha de diálogo deve refletir a personalidade e a história da criatura, aumentando a tensão do confronto.
- **Nomes de Capítulos:** Cada nível de progressão é introduzido com um nome de capítulo temático (ex: "Capítulo 1: O Despertar"). Estes títulos aparecem durante as transições de fase, estruturando a jornada do jogador como uma história a ser desvendada.