

GameVault: Visual Language & Design System

"Mais do que uma biblioteca, uma galeria de arte digital."

1. Filosofia do Design (The Core Concept)

O GameVault afasta-se da estética tradicional "Gamer/RGB" para abraçar o **"Cinematic Luxury"**. A interface não deve parecer um software utilitário, mas sim um objeto de desejo tangível, evocando a sensação de manusear equipamento de áudio topo de gama ou visitar uma galeria de arte exclusiva.

Pilares:

- **Tangibilidade:** A UI reage organicamente (brilhos, zooms, luz).
- **Minimalismo:** A ausência de ruído visual. O conteúdo respira.
- **Escuridão Profunda:** O uso de pretos absolutos para criar contraste infinito com acentos dourados.
- **Dopamina Visual:** Cada interação deve recompensar o utilizador com micro-animações satisfatórias.

2. Paleta de Cores (Obsidian & Gold)

A base é escura e profunda, permitindo que os acentos metálicos brilhem.

Superfícies (Backgrounds)

- **Void Black:** #050505 (Fundo principal - Pureza)
- **Obsidian Glass:** bg-zinc-900/40 com backdrop-blur-xl (Módulos secundários)
- **Deep Noise:** Textura SVG de granulação fina sobreposta a 5% de opacidade para evitar o aspeto "plástico".

Metais & Acentos (Accents)

- **Royal Amber (Ouro):**
 - Base: amber-500 (Ícones ativos, destaques)
 - Glow: shadow-[0_0_20px_rgba(245,158,11,0.3)]
 - Gradiente: bg-gradient-to-r from-amber-700 via-amber-500 to-amber-700
- **Ethereal Indigo (Luz Ambiente):**
 - Base: indigo-900 (Usado apenas em "blobs" desfocados de fundo para profundidade)
- **Platinum (Texto):**
 - Primário: zinc-200 a zinc-300
 - Muted: zinc-500 (Rótulos e metadados)

3. Tipografia (The Editorial Look)

A sofisticação vem do espaçamento, não da fonte em si. Usamos a fonte do sistema (`Sans-serif`) mas tratada como numa revista de moda.

- **Rótulos (Labels):**
 - **Estilo:** `text-[10px] font-bold uppercase tracking-widest`
 - **Efeito:** Cria uma sensação técnica, precisa e elegante.
- **Números de Destaque:**
 - **Estilo:** `text-6xl font-light tracking-tighter`
 - **Efeito:** Modernidade e impacto visual imediato.
- **Títulos:**
 - **Estilo:** `font-light tracking-wide`
 - **Efeito:** Elegância e clareza.

4. Componentes Principais

O "Lingote" (Botão Primário)

Não é apenas um botão, é um objeto físico.

- **Shape:** `rounded-full` (Pílula)
- **Estilo:** Fundo branco/platina sobre fundo preto.
- **Interação:** Sombra de luz branca suave ao passar o rato.
- **Animação:** Um brilho (`shimmer`) que percorre o botão diagonalmente.

O "Monólito" (Card de Jogo - Grid)

- **Shape:** `rounded-[2rem]` (Bordas muito arredondadas, estilo Apple/Sony).
- **Comportamento:**
 - Estado Normal: Imagem a 60-80% de opacidade.
 - Hover: Imagem a 100%, Zoom suave (`scale-105`), Título flutua para cima, Informações (Rating/Platform) aparecem suavemente (`fade-in`).
 - Borda: Uma borda subtil `white/5` que brilha na cor do acento ao interagir.

O "Vidro" (Modais e Painéis)

- **Tecnologia:** Glassmorphism.
- **Borda:** `border border-white/10` (Uma linha fina de luz a definir o limite).
- **Sombra:** Profunda e difusa.

Sistema de Notificações (Toasts)

- **Conceito:** "Feedback Silencioso".

- **Estilo:** Flutuam no canto inferior direito. Fundo de vidro escuro. Ícone colorido minimalista. Sem sons intrusivos, apenas presença visual.

5. Inteligência Artificial (The Concierge)

A IA não é uma ferramenta de busca, é um **Curador de Luxo**.

- **Personalidade:** "Art Director" e "Sommelier".
- **Funções Visuais:**
 - **Auto-Fill Mágico:** Preenche dados técnicos e texturas.
 - **Seletor de Arte:** Oferece 3 opções visuais para o utilizador "editar" a sua coleção.
 - **Ambilight:** Detecta as cores da capa e banha a interface com essa luz.

6. Roadmap de Ideias (O "God Tier")

Conceitos aprovados para implementação futura para elevar a experiência:

1. **Ambilight UI (Implementado):** Luz de fundo reativa à cor do jogo.
2. **Sound Design Sensorial:** Cliques mecânicos subtis, sons de vidro e "hum" de baixa frequência.
3. **Efeito Parallax Holográfico:** Capas que se movem em 3D oposto ao rato.
4. **Command Center:** Menu de navegação via teclado (Cmd+K) com fundo desfocado.
5. **Modo Cinema:** Detalhes do jogo em tela cheia imersiva.
6. **Metais Personalizáveis:** Temas Rose Gold, Platinum, Obsidian.
7. **Nota de Degustação:** A IA gera uma crítica poética de uma frase baseada nas tags do utilizador.
8. **Modo Screensaver (Quadro Digital):** Interface desaparece, exibindo apenas arte em movimento lento (Ken Burns effect) quando ocioso.
9. **Badges de Platina:** Ícones discretos (diamante, coroa) para conquistas de coleção.
10. **O Vault Privado:** Área oculta acessível por "long press" ou biometria, com animação de cofre pesado.

Este documento serve como a "Estrela do Norte" para o desenvolvimento visual do GameVault.