\*\*Game Design Document (GDD) - CyberKidz Reclaim\*\*

---

## 1. Game Overview

\*\*Title:\*\* CyberKidz Reclaim

\*\*Genre:\*\* 2D Action Survival / Roguelite

\*\*Platform:\*\* Web Browser (Desktop & Mobile)

\*\*Engine:\*\* Phaser 3

\*\*Summary:\*\*

Após a invasão da Doma, mutantes CyberKidz espalharam o caos pelas terras devastadas. O jogador assume o controle de Cyan, o último guerreiro puro, em uma jornada para sobreviver a hordas de inimigos, coletar recursos raros e forjar armas poderosas. A cada partida, o jogador evolui, adapta sua build e tenta sobreviver o máximo possível, enfrentando desafios progressivamente mais difíceis.

---

## 2. Gameplay

### 2.1. Objetivo

- Sobreviver o máximo de tempo contra hordas de inimigos.

- Evoluir o personagem através de drops, upgrades e armas.

- Derrotar chefes e desbloquear novas fases, habilidades e biomas.

### 2.2. Mecânicas Principais

- \*\*Movimentação:\*\* WASD (teclado) ou virtual joystick (mobile).

- \*\*Armas:\*\* 3 tipos principais (Blaster, Sword, Lash), com características e estilos diferentes. Futuramente poderão ter mais tipos de armas.

- \*\*Sistema de Tiro / Ataque:\*\* Mouse ou toques na tela.

- \*\*Spawn Dinâmico de Inimigos:\*\* baseado em tempo e nível de poder, com controle por bioma, powerLevel e estágio.

- \*\*Power Level:\*\* Sistema que calcula o poder geral do jogador e adapta o jogo.

- \*\*Drops e Loots:\*\* XP, HP, upgrades, armas, moeda e materiais raros (por bioma).

- \*\*Ranking Online:\*\* Ranking JSON hospedado em GitHub com filtros e colunas interativas.

- \*\*Joystick Virtual:\*\* Compatível com mobile (base, thumb, movimentação).

### 2.3. Progressão

- \*\*Fases por Tempo:\*\* O jogo é dividido em estágios com tempo definido. Ao derrotar o BOSS do bioma, pode seguir para o próximo bioma. Cada bioma tem tempo próprio.

- \*\*Biomas (com tempo e loot específico):\*\*

1. Wasteland Desert

2. Covernant Swamp

3. Toxicity

4. Abandoned Mines

5. Burning Ridge

6. Ancient Metropolis

7. Dome (End Game)

- \*\*Chefes:\*\* Um chefe por bioma, com nome, atributos e loot exclusivos.

- \*\*Power Scaling:\*\* Inimigos se adaptam ao nível de poder do jogador.

- \*\*Spawn Controlado:\*\* Inimigos aparecem fora da tela, com delay ajustado conforme Power Level. Após o spawn do boss, outros spawns são interrompidos.

---

## 3. Sistema de Jogo

### 3.1. Armas

- \*\*Blaster:\*\* Ataque à distância, rápido, dano médio.

- \*\*Sword:\*\* Corpo a corpo, dano alto, alcance curto.

- \*\*Lash:\*\* Ataques em área, dano em zona, controle de grupo.

### 3.2. Inimigos

- \*\*Comuns:\*\* 7 tipos por bioma com stats balanceados e score específico.

- \*\*Elite:\*\* 5 tipos por bioma com atributos mais fortes e tier 'elite'.

- \*\*Bosses:\*\* 1 por bioma, estilo único com atributos, loot e finalizador de fase.

### 3.3. Player Stats

- HP, ATK, DEF, SPD, Weapon Mastery, ATK Speed, ATK Range, ATK Damage, ganho de XP.

- Evoluem com XP, upgrades ou drops.

### 3.4. Upgrades

- Coletados como loot ou ao subir de nível.

- Ex: Mais HP, mais velocidade, dano extra.

- Upgrade dinâmico por arma (Ex: Blaster = +dano, -cooldown).

- Sistema poderá evoluir para ramificações e decisões táticas.

### 3.5. Sistema de Drone

- Sistema de Drones que acompanham o CyberKidz durante a jornada.

- Cada drone fornece um tipo de BUFF: dano a inimigos, cura, aumento de status do jogador, etc.

- Possibilidade de upgrades do drone usando materiais coletados.

---

## 4. Interface (UI/UX)

- \*\*Tela Inicial:\*\* Escolha de arma + introdução narrativa + ranking + filtro por arma, nome e limite

- \*\*HUD:\*\* HP, Score, Time, Stage, barra de vida

- \*\*Game Over:\*\* Estatísticas finais, top 10 ranking + botão de reinício

- \*\*Ranking:\*\* Tabela com posição, wallet, tempo, score, arma. Fetch automático via JSON online

- \*\*Joystick Mobile:\*\* Thumb e base controlam movimento via touch

---

## 5. Arte & Estilo Visual

- \*\*Estilo:\*\* Arte vetorial com outline preto e cores chapadas

- \*\*Personagens:\*\* Baseados em NFTs originais do CyberKidz Club

- \*\*Cenários:\*\* 7 biomas visuais únicos com ambientação sci-fi pós-apocalíptica

- \*\*Tamanho de sprites:\*\* player 64x64, inimigos 64–96px, loots 32x32, HUD responsivo

---

## 6. Som

- \*\*Música:\*\* Loop atmosférico retro/synth, variando por bioma

- \*\*SFX:\*\* Tiros, ataques, dano, morte, chefes, interações UI

---

## 7. Roadmap de Desenvolvimento

### Observação Geral:

O arquivo `index.html` será revisado e modularizado durante a Etapa 5, com foco em responsividade, organização por componentes (HUD, Game Over, Ranking, WalletUI) e estrutura adequada para escalabilidade e integração futura com Web3.

### Milestone 1: Refatorar estrutura para módulos (Player, Enemy, Weapon, HUD)

### Milestone 2: Implementar sistema de Power Level e Upgrade

### Milestone 3: Armas adicionais (Sword, Lash)

### Milestone 4: IA adaptativa e sistema de missões/eventos

### Milestone 5: Salvamento e continuidade, integração com wallet

### Milestone 6: Loot token visual (skins), integração com Web3, biomas raros

---

## 8. Expansão Futuras

- Sistema de crafting

- Habilidades ativas/passivas: o jogador poderá escolher uma habilidade. Iremos criar um sistema de habilidades inspirado em Hades e Death Must Die

- Coop multiplayer

- Missões diárias

- Ranking global com wallet connect

- Drop de \*\*tokens\*\* conectados à \*\*wallet\*\* do jogador, que poderão ser usados para \*\*comprar skins de armas\*\* (visuais apenas, sem impacto na jogabilidade)

---

\*\*Status:\*\* Protótipo funcional com base para expansão

\*\*Responsável:\*\* Carlos Pereira (Visionário & Game Designer)