Pixel Game - first ideas

* Singleplayer sau multiplayer
* Satuc
* Dungeons
* you are just a pixel
* you gather and lose pixels
* you build yourself
* limited on a 32x32 grid
* you start a dungeon with all pixels and lose pixels when damaged
* health regen means getting back random pixels of your build
* in dungeons you find new pixels for your builds
* some pixels give you buffs, others give you different powers/attacks
* in dungeons you also get materials for your village
* in your village you can craft other pixels
* you surely will have animals, but you will have to also craft them with pixels lmao
* de fapt incepi cu un 4x4, upgradezi town hall-ul sau casa ta, idk, o cladire, ca sa deblochezi griduri mai mari pentru build (8x8, 16x16, 32x32, etc.)

Game Design Document – Bit by Bit

### 1. Game Overview

* **Titlu:** Bit by Bit
* **Gen:** Pixel RPG, Deckbuilder, Tycoon
* **Stil grafic:** 8-bit pixel art
* **Platformă:** PC (Unity, .NET C#)
* **Mod de joc:** Singleplayer

Bit by Bit este un joc în care jucătorul începe ca un simplu pixel și evoluează prin explorare, luptă și construcție. Pe măsură ce avansează, jucătorul adună pixeli care pot fi folosiți pentru a-și extinde caracterul și a construi un sătuc personalizabil. Jocul alternează între o zonă de sat, unde are loc construcția și crafting-ul, și dungeon-uri generate, unde se desfășoară lupte de tip card-combat. Experiența este susținută de o progresie continuă bazată pe acumulare, risc și recompensă.

### 2. Core Gameplay Loop

1. Jucătorul își construiește caracterul din pixeli pe un grid limitat (inițial 4x4).
2. Vizitează satul pentru a construi clădiri, crafta pixeli și gestiona resursele.
3. Intră într-un dungeon:  
   * Se luptă folosind un sistem bazat pe cărți.
   * Fiecare pixel de abilitate generează un set de cărți (max 4).
   * Jucătorul are mereu 5 cărți în mână, folosește una, trage alta, cele jucate merg la finalul deck-ului.
   * Dungeonul este un parcurs 2D liniar cu fundal parallax.
   * Inamicii apar pe rând; uneori pot apărea obiecte (cufere/copaci) în locul lor.
4. Câștigă pixeli noi și materiale pentru sat.
5. Se întoarce în sat pentru a extinde gridul, construi clădiri, debloca noi abilități și animale pixelate.
6. Loopul se reia cu dungeonuri mai dificile și construcții mai complexe, introducând noi mecanici și pericole.

### 3. World & Setting

* **Satul:** zonă statică, cu o perspectivă tycoon-style, similar Stardew Valley, dar fără mișcarea jucătorului. Jucătorul interacționează cu clădirile și meniurile, nu cu un avatar.
* **Dungeonuri:** vizualizare side-scroll 2D, avansare simulată prin parallax și apariție secvențială a inamicilor. Looturi (copaci, cufere etc.) pot apărea în loc de inamici.
* **Tematici dungeon:** tematici variate (păduri, peșteri de gheață, fabrici abandonate), fiecare cu reguli proprii de spawn și modificatori de luptă.

### 4. Character System

* Jucătorul este un caracter modular format din pixeli.
* Gridul de construire începe de la 4x4 și poate fi extins (8x8, 16x16, 32x32) prin upgrade la Town Hall sau altă clădire centrală.
* Pixelii au diferite roluri:  
  + **Abilități** – oferă cărți de luptă
  + **Stats** – cresc HP, regen, defense, attack speed etc.
  + **Construcție** – necesari pentru clădiri, crafting, animale
* Damage-ul primit duce la pierderea de pixeli, de la margine spre interior.
* Heal-ul readaugă pixeli random din build-ul original.
* **Forme avansate:** pe măsură ce gridul crește, jucătorul poate experimenta forme speciale (ex: forma de scut, de sabie, de animal) ce oferă bonusuri pasive.

### 5. Combat System (Dungeonuri)

* Deck-building bazat pe abilitățile oferite de pixeli.
* Deckul este format din cărțile oferite de acei pixeli (max 4 per pixel de abilitate).
* Jucătorul are 5 cărți active; când folosește una, trage alta; cele jucate intră la finalul deckului.
* Inamicii apar secvențial; unele întâlniri sunt înlocuite de loot boxes sau elemente de mediu destructibile (copaci etc.)
* **Boss fights:** la finalul fiecărui dungeon există șansa de a înfrunta un boss, care are abilități speciale și loot garantat.
* **Status effects:** cărțile pot aplica efecte (poison, stun, burn) sau pot avea combinații între ele (combo attacks).

### 6. Village System

* Satul este zona de dezvoltare și crafting.
* Jucătorul nu se mișcă fizic prin sat, ci selectează clădiri pentru acțiuni (build, upgrade, craft, expand).
* Extinderea satului aduce:  
  + Griduri mai mari pentru personaje
  + Rețete pentru noi pixeli
  + Animale create din pixeli (!!!)
  + Facilități noi: școli pentru upgrade-uri automate, ferme pentru producție pasivă de materiale
* **Animale pixelate:** pot însoți jucătorul în dungeonuri ca suport (buffuri, heal, shield, mini-attack).

### 7. Direcție artistică și UI/UX

* Stil pixel art 8-bit, minimalist, dar expresiv.
* Satul are un vibe calm, organizat (tycoon), în contrast cu vibe-ul tensionat din dungeonuri.
* UI clar pentru build-mode, combat (deck UI), crafting, și progresie dungeon.
* **HUD din dungeon:** bara de viață pixelată, sloturi de cărți animate subtil, fundal parallax multi-layer.
* **Meniu sat:** stil tab-uri mari cu iconițe 8-bit, tooltipuri scurte.

### 8. Tehnologie

* **Motor:** Unity
* **Limbaj:** C# (.NET)
* **Target platform:** PC, cu posibilitate de extensie pe mobil
* **Sistem de salvare:** salvare automată la întoarcerea în sat și checkpointuri între niveluri dungeon.

### 9. Alte idei notabile

* Inițial alegi un pixel din 4 (culori diferite) care simbolizează elementul tău de bază (ex: foc, apă, pământ, aer).
* În dungeonuri poți obține: pixeli, materiale, iteme, looturi speciale și blueprint-uri pentru clădiri rare.
* Satul are o clădire centrală (Town Hall) ce determină progresul general, dar și accesul la noi zone de dungeon.
* Loot-ul și evoluția caracterului sunt centralizate pe acumularea și pierderea de pixeli.
* **Evenimente speciale:** ocazional apar evenimente random în sat (ex: târguri, invazii, vreme rea) care influențează gameplay-ul temporar.
* **Lore:** lumea Bit by Bit este o realitate digitală în care fiecare pixel are o "esență" și o "voință" proprie. Satul reconstruiește civilizația după o catastrofă digitală.

### 10. Roadmap de Dezvoltare

**Faza 1 – Minimum Viable Product (MVP)**

* Implementare grid de caracter 4x4 și extensie până la 8x8.
* Sat static cu funcționalități de bază (build clădiri simple, extindere grid).
* Un dungeon de bază cu 2-3 tipuri de inamici și un mini-boss.
* Deck simplu de 10-15 cărți de abilitate.
* Sistem de loot și pierdere/câștig pixeli.
* UI minimal pentru build, combat și loot.
* Salvare automată la întoarcerea în sat.

**Faza 2 – Alpha Build**

* 2-3 teme de dungeon (pădure, peșteră de gheață, fabrică).
* Introducere animale de suport pixelate.
* Sistem avansat de upgrade clădiri și crafting pixeli.
* Efecte de status în combat (poison, stun, burn).
* Îmbunătățire parallax în dungeonuri și layering artistic.
* Introducere evenimente random în sat.

**Faza 3 – Beta Build**

* Extindere grid personaje până la 16x16.
* Implementare skill trees și forme avansate pentru caracter.
* Boss fights complexe cu mecanici speciale.
* Dungeonuri procedurale (layout dinamic al întâlnirilor).
* Evenimente speciale mari (invazii, târguri, fenomene naturale).
* Testare intensă a echilibrului lootului și progresiei.

**Faza 4 – Final Release**

* Grid final 32x32, animale unice, forme rare de caractere.
* 5+ teme dungeon diverse cu mecanici proprii.
* Full lore integration + quest-uri opționale.
* Voiceover-uri sau sound effects pentru animații și evenimente.
* Optimizare extensivă pentru PC și pregătire pentru posibil port pe mobil.
* Polishing complet pe UI/UX, animații și flow între sat și dungeonuri.

GDD-ul poate fi extins cu secțiuni despre economy, AI, skill trees, crafting avansat, animale, evenimente dinamice sau story mode, pe măsură ce proiectul evoluează.

maybe some inspo:  
  
**For village + tycoon vibe:**

* **Stardew Valley** – pentru sistemul de progresie și atmosferă relaxantă în zona de build. Deși are mișcare liberă, poți observa cum sunt gândite interacțiunile și progresul.
* **Forager** – combină combat simplu, crafting și construcții pe o hartă dinamică. Se apropie de stilul tycoon static pe care îl vrei tu.
* **Kingdom: New Lands** – pentru cum folosește un stil minimalist 2D și construiești un "sat" fără a avea control direct asupra unităților.

### 🔹 Pentru sistemul de luptă cu cărți:

* **Slay the Spire** – clasicul deckbuilder, de la care poți învăța mult despre echilibrare, design de cărți și pacing în luptă.
* **Monster Train** – oferă un flow similar cu dungeonuri secvențiale și cărți care se joacă în lanț.
* **Dicey Dungeons** – are o abordare foarte creativă a "deckbuildingului", deși se folosește de zaruri; totuși, dinamica „trage și joacă” e comparabilă.

### 🔹 Pentru pixel-based character building:

* **World of Horror** (vizual) – nu are modularitate pe caractere, dar stilul minimalist 8-bit e excelent.
* **Grow Defense** – deși mai simplu, are sistem de upgrade modular care seamănă cu ideea ta de pixel-perks.
* **Besiege** (indirect) – nu e pixel art, dar e interesant pentru cum jucătorul își construiește „entitatea” din piese care influențează comportamentul și funcționalitatea.

### 🔹 Alte idei:

* **Terraria** – pentru sistemul de progresie și varietatea de iteme craftabile.
* **Loop Hero** – pentru flow-ul repetitiv dar satisfăcător, bazat pe progres gradual și decizii strategice.

tasks before dev

### ✅ Aspecte strategice & creative

1. **Scopul jocului (endgame):**
   * Ce înseamnă „finalul jocului”? Un grid complet? Toate dungeonurile învinse? Satul maxat?
   * Vrei să fie un loop infinit, un roguelite, sau o experiență cu final?

### 🏁 Endgame - Ideea de final

* **Ultimul dungeon** este *The Core's Domain*, complet diferit ca atmosferă (mai întunecat, stil glitchy, agresiv).
* Dungeon-ul final are **mai multe nivele** și **mini-bossi** (părți corupte ale fostelor sisteme).
* La finalul dungeonului, lupți cu **The Core**:  
  + Este o entitate masivă, compusă din pixeli negri și roșii.
  + Folosește mecanici speciale: corupe pixelii tăi, poate șterge temporar abilități (disable pe unele cărți).
  + Poate avea faze de luptă: își schimbă forma, crește intensitatea atacurilor.

### 🛠 Pentru Demo

Fiindcă vrei să faci doar **un demo**, îți propun să te oprești cam aici:

* + Ai un sat funcțional, basic (2-3 clădiri).
  + Ai câteva dungeonuri normale (2-3 tipuri de inamici).
  + Ai un dungeon special de final demo: **o instanță coruptă (mini-core)** — adică *o copie mai mică a The Core*, dar fără să fie boss-ul final adevărat.
  + Pui un mesaj după victoria asupra mini-core:  
      
      
     "**To be continued...** The real battle against The Core is just beginning."

1. **Progresie:**
   * Cum simte jucătorul progresul? Doar prin extinderea gridului/satului? Sau și prin unlock-uri, cutscene-uri, zone noi?
   * Cum legi dungeon-urile între ele? Sunt capitole? Hărți diferite?

## 📜 Progresia Demo Bit by Bit (revizuit)

### 1. Start - The Awakening

* Ești un pixel singular, alegi elementul tău de bază.
* Primești misiunea: reconstruiește lumea, luptă împotriva Corupției.

### 2. Village - Tiny Base

* Sat foarte mic, cu 3 clădiri:  
  + **Town Hall (Lv1)** — Extindere caracter și deblocare clădiri.
  + **Forge** — Creează pixeli simpli.
  + **Healing Well** — Heal basic.

### 3. Dungeon 1 - "Lost Bits"

* Primul dungeon:  
  + Inamici slabi (biti corupți, fragmente sparte).
  + Loot simplu: pixeli de bază + materiale.

### 4. Upgrade Town Hall

* După Dungeon 1:  
  + Primești destule materiale pentru a **upgrada Town Hall la Lv2**.
  + **Unlock:** Grid 8x8 pentru caracter (extindere majoră!).
  + Acces la noi rețete de pixeli + crafting mai complex.

### 5. Dungeon 2 - "Glitch Grove"

* Dungeon intermediar:  
  + Inamici un pic mai puternici (pixeli glitchy, corupți parțial).
  + Looturi mai bune: materiale rare pentru sat.
  + Primele elemente de tip lootable (copaci, cufere).

### 6. Special Dungeon - "Corrupted Nexus"

* După Dungeon 2:  
  + Se deblochează **Corrupted Nexus**.
  + Tema e glitchy și întunecată.
  + Final Boss: **Mini-Core**:  
    - Corupe una din cărțile tale random pentru câteva ture.
    - Invocă minioni corupți.

### 7. Final Demo - Ending

* După ce învingi Mini-Core:  
  + Mică cinematică cu pixelul tău care privește spre un portal de corupție imens în depărtare.
  + Text teaser: "**The Core awaits... Prepare yourself.**"
  + Te întorci în sat, vezi că se poate extinde și mai mult (dar nu ai acces).

1. **Pacing și echilibrare:**
   * Cât de des primești pixeli noi?
   * Cât de repede/dificil se pierde progresul dacă mori?

## 🎨 Cât de des primești pixeli noi?

**Sugestie de pacing pentru demo:**

* **Dungeon 1:** câștigi între **4-8 pixeli** în total (pixeli basic, fără abilități speciale).
* **După Upgrade Town Hall (8x8):** primești acces la **pixeli mai rari**, unii oferind **noi cărți/abilități**.
* **Dungeon 2:** câștigi încă **6-10 pixeli**, cu șanse la 1-2 pixeli speciali.

⏳ **Ritm:** Aproximativ **5-10 pixeli per dungeon**.  
 🎁 **Plus:** ocazional poți descoperi în loot-boxuri un pixel extra sau blueprint pentru craft.

**Extra idee:** Poți introduce și un **"Pixel Fragment"** ca loot secundar: după X fragmente adunate, creezi 1 pixel nou.  
 → Menține senzația de progres chiar dacă nu drop-ui direct pixeli întregi.

## 💀 Cât de repede/dificil se pierde progresul dacă mori?

În jocul tău, caracterul **pierde pixeli** la damage, deci **moartea** trebuie să fie destul de aspră, DAR nu complet devastatoare (altfel devine frustrant).

**Propunere:**

* **În timpul dungeonului:**
  + Damage-ul îți elimină **pixeli de la marginea corpului**.
  + Dacă ajungi la 4 pixeli sau mai puțin, **ești "ejectat"** din dungeon automat (nu mori instant).
  + Îți pierzi o parte din loot-ul câștigat (~30-40%).
* **Dacă reușești să evadezi manual (ex: alegi să "fugi" înainte să mori):**
  + Păstrezi tot lootul, dar dungeonul se resetează.

⚖️ **Risc vs Recompensă:** Rămâi mai mult = risc mai mare de a pierde loot.  
 Fugi devreme = loot mai puțin, dar safe.

**Extra mecanică opțională:** Poți introduce în sat un **Recovery Center**: plătești resurse/pixeli speciali pentru a-ți recupera lootul pierdut la moarte.

(mai vezi mai tarziu un sistem de dificultate dinamica. ex. daca pierzi de doua ori la rand, dungeonuruile devin putin mai blande ca loot si damage)

### 🔧 Aspecte tehnice & de sistem

1. **Salvarea progresului:**
   * Cum salvezi starea pixelilor, deck-ului, satului?
   * Vrei salvare auto sau pe checkpoint-uri?

## 💾 Cum salvezi starea?

Trebuie să salvezi 3 lucruri esențiale:

1. **Structura caracterului tău (pixeli puși pe grid):**
   * Poți salva ca un array 2D (ex: 8x8), fiecare celulă cu un ID de pixel (sau null dacă e liberă).
2. **Deck-ul de cărți:**
   * Salvezi doar lista de cărți active, care derivă oricum din pixeli (sau doar ID-urile pixelilor de abilitate, dacă vrei să regenerezi deckul la încărcare).
3. **Starea satului:**
   * Ce clădiri ai construit + nivelul lor.
   * Progresul Town Hall (pentru grid size).
   * Materiale și resurse adunate.
   * Eventual, statusul la misiuni/questuri (ex: "mini-core învins: true/false").

✍️ **Practic:** Totul poate fi pus într-un **JSON mare** sau într-un **sistem de serializare Unity** (ScriptableObject, Binary Formatter, PlayerPrefs pentru prototip).

## 🕹️ Auto-save vs Checkpoint-uri?

### 1. Auto-save recomandat:

* **Când:**
  + Ieși din dungeon (win sau lose).
  + Construiesti/upgrădezi ceva important în sat.
  + Faci upgrade la Town Hall.
* **De ce:**
  + Evită frustrarea. Jucătorul nu pierde ore de progres dintr-o greșeală mică.
  + Este standard în majoritatea jocurilor moderne de acest gen.

### 2. Checkpoint-uri (opțional în plus):

* Un "manual save" când vrei tu (din sat, printr-o clădire specială ca "Memory Shrine" ✨).
* Poate costa o resursă mică să încurajeze salvarea responsabilă.
* Bun pentru un vibe mai hardcore, dar mai greu de balansat.

legat de .Net:  
  
Date din joc (C# obiecte)

↓ (serializare .NET)

JSON text

↓ (scriere .NET)

Fișier pe disk

și invers când reîncarci jocul:

Fișier pe disk

↓ (citire .NET)

JSON text

↓ (deserializare .NET)

Obiecte C# în memorie

1. **Sistemul de construire a caracterului:**
   * Creezi un tool în editor pentru designul „pixel-character”-ului?
   * Cum validezi dacă o formă de caracter este validă (ex: un pixel de „cap” singur undeva pe margine)?

## 🔹1. Tool-ul de construire a caracterului în editor:

* **Ce face:**
  + Jucătorul intră în modul de „Character Build” și are un grid (ex: 4x4 → 8x8 mai târziu).
  + Are un **Core Pixel** fixat pe grid de la început.
  + Poate adăuga sau scoate alți pixeli în jurul Core Pixel-ului.
  + Fiecare pixel adăugat aduce **abilități, statistici** sau alte efecte.
* **Validarea plasării pixelilor:**
  + **Regula de bază:** orice pixel adăugat trebuie să fie **conectat direct sau indirect** la Core Pixel.
  + **Punct de pornire:** Core Pixel-ul plasat fix (ex: la mijloc-jos sau centrul gridului).
  + **Validare concretă:** când vrei să adaugi un pixel:  
    - Verifici dacă este **vecin** (sus/jos/stânga/dreapta) cu Core Pixel-ul **sau** cu un alt pixel deja conectat de Core.
    - Dacă da → plasare validă ✅
    - Dacă nu → eroare de plasare ❌
* *(ca un fel de sistem de creștere organică din „nucleu”)*

## 🔹 2. Tool-ul Forge (pentru crafting blueprint-uri):

* **Ce face:**
  + Forge-ul nu îți permite să pui liber pixeli, ci lucrezi cu **blueprints** (modele predefinite).
  + Ex: pentru a crea un „Power Pixel” ai nevoie de:  
    - 2 Fire Pixels + 1 Core Fragment Pixel → într-un aranjament specific.
* **Cum funcționează:**
  + Forge îți arată niște forme de completat (ca niște mici puzzle-uri).
  + Tu trebuie să aranjezi corect materialele pe o mică tablă de lucru (mini-grid).
  + Validare:  
    - Compari pozițiile materialelor cu blueprint-ul.
    - Dacă forma este respectată → recipe completă ✅.

1. **Deck & Abilități:**
   * Cât de variate sunt cărțile? Vrei un sistem de sinergii?
   * Cărțile pot evolua?

## 🔹 Deck & Abilități

### 1. Cum funcționează în general:

* Fiecare **Pixel** din caracterul tău poate oferi între **0 și 4 cărți** posibile.
* **Tipuri de pixeli**:  
  + **Pixeli activi** (ex: Attack Pixel, Fire Pixel) → generează abilități/cărți.
  + **Pixeli pasivi** (ex: Armor Pixel, Health Pixel) → doar buff-uri/stats, **fără cărți**.
* **În meniul de craft:**
  + Dacă selectezi un pixel, vezi:  
    - Ce stats îți dă (ex: +2 HP, +10% Attack Speed).
    - Ce **cărți** sunt disponibile prin acel pixel (ex: „Fireball”, „Burning Slash”, etc.).
  + Poți decide astfel strategic **ce pixeli vrei să adaugi** în funcție de stilul de joc și de deck-ul pe care vrei să-l construiești.

### 2. Varietatea cărților

* Fiecare carte are:  
  + Tip de atac / abilitate (damage, shield, heal, stun etc).
  + Cost în „energy” sau „pixel points” (resursă de consum în dungeon-uri).
  + Raritate (common / rare / epic).
* Exemple:  
  + Un **Fire Pixel** poate oferi:  
    - Common: „Flame Shot”
    - Rare: „Ignite Armor”
    - Epic: „Inferno Burst”
    - Buff: „Heat Aura” (boost la toate atacurile de foc)

### 3. Sistem de sinergii

* **Da**, ar fi genial să adăugăm și un **sistem de sinergii** între cărți sau pixeli! 🔥
* Exemple de sinergii:  
  + 2 Fire Pixeli → boost la toate cărțile de foc (+10% damage).
  + Water Pixel + Electricity Pixel → unlock „Supercharge Shockwave” (carte nouă hidden!).
  + Shield Pixel + Heal Pixel → un combo care creează „Barrier Heal” (regenerare + absorbție damage).

### 4. Evoluția cărților

* **Da, cărțile pot evolua.**
* În Forge sau la anumite milestones poți:  
  + Sacrifica duplicate ale aceleiași cărți.
  + Sau folosi resurse speciale de dungeon.
* Rezultat:  
  + Upgrade vizual (efecte mai flashy).
  + Upgrade mecanic (mai mult damage, mai puțin cost, efecte secundare).

Exemplu de evoluție:

„Flame Shot” (basic) ➔ „Blazing Shot” (upgraded): +20% damage și aplică „Burn” pe inamic.

## 🔥 Vizualizare rapidă

* 🟧 Pixel Fire  
  + Stats: +5% Attack
  + Cards:  
    - Flame Shot (common)
    - Ignite Armor (rare)
    - Inferno Burst (epic)
* 🟦 Pixel Water  
  + Stats: +10% Resist
  + Cards:  
    - Water Splash (common)
    - Healing Rain (rare)
    - Tsunami Wave (epic)

## 🔔 Bonus:

Când plasezi un pixel în build-ul tău, să apară un mic preview:

**"You have unlocked 2 new cards!"** și îți arată scurt noile abilități în deck.

### 🧠 Aspecte de UX & flow

1. **Tutorial:**
   * Cum înveți jucătorul să-și construiască personajul din pixeli?
   * Ce informații îi dai despre abilități, efecte, grid etc.?
2. **Feedback vizual:**
   * Cum arată damage-ul (pixeli care se sting)?
   * Cum arată heal-ul (revin pixelii cu un efect drăguț)?
3. **Interfață sat vs. dungeon:**
   * Vrei ca interfața să se schimbe complet între moduri sau să existe o bară comună cu info (resurse, health etc.)?

### 🎨 Aspecte creative suplimentare

1. **Lore sau tematică:**

* Ce înseamnă lumea pixelilor? De ce ești un pixel?
* Vrei să existe o poveste subtilă în fundal?

**✨ Lore finalizat (scurt rezumat)**

* Tu ești un pixel care a scăpat dintr-un sistem corupt numit „The Core”.
* The Core odinioară genera viață (pixeli), dar acum s-a întors împotriva propriei creații, absorbind și corupând pixeli pentru a crea entități haotice (inamicii dungeonurilor).
* Pe măsură ce crești (aduni pixeli, construiești satul), devii suficient de puternic pentru a înfrunta sursa corupției.
* **Scopul final:** reconstruirea unui sistem nou, sănătos, după înfrângerea Core-ului.

1. **Design de inamici & loot:**

* Cum legi loot-ul de progres?
* Ce fel de inamici apar? Au și ei o formă modulară?

1. **Economia jocului:**

* Cât costă fiecare pixel? Sau ai un sistem de energie? Upgrade-uri?

## 🧿 Design de inamici & Loot

### 1. Structura inamicilor

* **Inamicii sunt modulari**, dar la scară mai mare decât playerul.
* **Pixeli speciali** integrați:  
  + 🔥 **Power Pixels** (de foc, apă, electricitate, etc.)  
    - Le oferă abilități speciale: atacuri de foc, scuturi de gheață, teleportări, etc.
    - Vizual, acești pixeli sunt mai strălucitori / animați ca să îi deosebești rapid.
  + ⚫ **Dead Pixels**
    - Sunt pixeli gri, șterși sau mai întunecați.
    - Lore: sunt fragmente „corupte” sau inactive din foste entități vii.
    - Gameplay: **nu** oferă abilități, sunt doar pentru aspect vizual și pentru a varia designul.

🎨 Dead pixels îți permit să faci inamici mai complecși vizual fără să le adaugi abilități extra și fără să încarci sistemul de combat.

### 2. Loot și progresie

* **Loot-ul e legat de structura inamicului**:  
  + Dacă un inamic are Power Pixels, ai șansă să drop-uiască:  
    - Pixeli rari (cu abilități noi).
    - Blueprint-uri speciale pentru Forge.
    - Resource Packs (pentru upgrade-uri sau crafting).
* Loot mai bogat de la:  
  + Mini-bosses (ex: monștri mai masivi, cu multiple Power Pixels).
  + Final boss-ul dungeon-ului.
* Uneori, poți găsi și „loot objects” în dungeon (ex: cufere, relicve), ca o pauză între lupte.

### 3. Economia jocului

* **Resursa principală**: **Pixel Energy** sau **Pixel Essence**.  
  + Obții din loot, distrugerea inamicilor sau completarea dungeon-urilor.
* **Costuri**:  
  + **Adăugare de pixeli** în caracter ➔ Consumă Pixel Essence.
  + **Upgrade de town hall, forge, deck slots** ➔ Consumă mai multă Pixel Essence + materiale rare (opțional).
* **Sistem de control al power creep-ului**:  
  + Fiecare upgrade de pixel **crește ușor costurile** pentru următorii (exponențial sau semi-liniar).
  + Unele pixeli speciali (legendary) vor necesita **ingredient special** din loot pentru a fi activați.

Vrei să le integrăm într-o secțiune nouă în GDD, sub forma unei liste de **„Lucruri de clarificat înainte de MVP”**?