

# SISTEMA DE PROGRESSAO, ELO E MISSOES DA 5a HABILIDADE

## 1. RATING OUROBOROS (SISTEMA ELO)

O 'Rank' do jogador é um número flutuante calculado pelo Sistema Elo. Ele recompensa vitórias difíceis e penaliza derrotas contra oponentes de rank inferior.

Formula Matematica de Atualizacao:

$$R_{\text{novo}} = R_{\text{atual}} + K * (S - E)$$

- $R_{\text{novo}}$  /  $R_{\text{atual}}$ : Seu rating pos e pre partida (Base inicial: 1000).
- K: Constante de Volatilidade (30 para iniciantes, 15 para veteranos).
- S: Pontuacao (1 para Vitoria, 0 para Derrota).
- E: Pontuacao esperada baseada na diferenca de rating.

### Titulos de Classificacao (Brackets)

- Sucateiro (0 - 999)
- Operario do Cinturao (1000 - 1399)
- Especialista Tatico (1400 - 1799)
- Mestre do Vacuo (1800 - 2199)
- Ouroboros (2200+ | Top 100 Global)

## 2. EXPERIENCIA DE LINHAGEM E ECONOMIA

O XP ganho nas partidas serve estritamente para progredir as Linhagens e liberar as Missões da 5a Habilidade.

- Vitoria: +150 XP base | Derrota: +50 XP base.
- Afinidade de Distribuicao: O XP é dividido entre as linhagens do seu time ativo. Se jogar com 3 Extratores, a linhagem 'Extratores' ganha 100% do XP. Se jogar com um time misto (1 Extrator, 1 Neon, 1 Herdeiro), cada linhagem recebe um terço do XP.

Economia Fechada:

- Fragmentos de Núcleo: Ganhos por vitórias, usados para adquirir novos personagens.
- Cosméticos: Skins de Baliza e Títulos Visuais são desbloqueados ao subir de Tier Elo.

# SISTEMA DE PROGRESSAO, ELO E MISSOES DA 5a HABILIDADE

## 3. SISTEMA DE MISSOES DA 5a HABILIDADE

Ao acumular XP suficiente com as linhagens (ou completando requisitos globais), o jogador libera Missoes. Cumprir estas missoes desbloqueia 5as habilidades especificas que o jogador pode 'equipar' no slot extra dos seus personagens.

### Categoria A: Missoes de Linhagem Especifica

#### 1. Extratores - Missao: 'Protocolo Tita'

- Requisito: Receber 500 de dano Cinetico total e sobreviver em uma unica partida (apenas Extratores).
- Recompensa (5a Habilidade Especifica): SUSTENTO DE FORJA [INST]. Custo: 1 Vermelho. O usuario consome 1 energia Vermelha para restaurar 10 de Armadura.

#### 2. Sindicato Neon - Missao: 'Fantasma na Maquina'

- Requisito: Vencer uma partida onde o seu time passou pelo menos 5 turnos combinados em estado de Furtividade.
- Recompensa (5a Habilidade Especifica): SOBRESCRITA DE DADOS [STR]. Custo: 1 Amarelo, 1 Azul. Rouba 1 energia aleatoria do oponente na fase de Reciclagem.

#### 3. Herdeiros do Vacuo - Missao: 'Abraco da Singularidade'

- Requisito: Vencer uma partida tendo sacrificado exatamente 100 HP usando os proprios custos de habilidades.
- Recompensa (5a Habilidade Especifica): ECO VITAL [AFL]. Custo: 1 Verde, 1 Branco. Cura o usuario em um valor igual a 50% de todo dano de Aflicao sofrido pelo inimigo neste turno.

### Categoria B: Missoes Multi-Linhagens (Hibridas)

Exigem a cooperacao de personagens de duas linhagens diferentes no mesmo esquadrao.

#### 1. Industria Digital (Extratores + Neon) - Missao: 'Curto-Circuito'

- Requisito: Causar 300 de dano Volatil em uma unica partida usando um time misto.
- Recompensa (5a Habilidade Hibrida): PULSO ELETROMAGNETICO [INST]. Custo: 1 Azul, 1 Vermelho. Destroi completamente a Barreira (Shield) do inimigo alvo e aplica 5 de dano Cinetico.

#### 2. Carne e Metal (Herdeiros + Extratores) - Missao: 'Transmutacao Bruta'

- Requisito: Vencer uma partida usando apenas energias Vermelhas e Verdes.
- Recompensa (5a Habilidade Hibrida): BIOMETAL [STR]. Custo: 1 Verde. O usuario sacrifica 10 de HP para conceder 15 de Armadura permanente a um aliado.

#### 3. Conhecimento Proibido (Neon + Herdeiros) - Missao: 'Sombra do Destino'

- Requisito: Ter 5 ou mais energias Brancas (Pureza) no estoque no momento da vitoria.
- Recompensa (5a Habilidade Hibrida): PREVISAO ALGORITMICA [Passiva]. O personagem sempre preve (revele visualmente) qual energia o oponente gerou na Reciclagem Oculta.

# SISTEMA DE PROGRESSAO, ELO E MISSOES DA 5a HABILIDADE

## Categoria C: Missoes Universais

Desbloqueiam habilidades 'Curingas' que podem ser equipadas por qualquer personagem de qualquer linhagem.

### 1. Missao: 'Veterano da Arena'

- Requisito: Jogar 50 partidas completas (Vitorias ou Derrotas).
- Recompensa (5a Habilidade Universal): SEGUNDO FOLEGO [ACT]. Custo: 2 Branco. O usuario cura 20 de HP. Limitado a 1 uso por personagem.

### 2. Missao: 'Estrategista Impecavel'

- Requisito: Vencer uma partida ranked (Elo Mestre do Vacuo ou superior) sem perder nenhum dos seus 3 personagens.
- Recompensa (5a Habilidade Universal): FOCO ABSOLUTO [INST]. Custo: 0. O usuario abre mao da sua acao neste turno para gerar 1 energia Branca extra instantaneamente.

### 3. Missao: 'Mestre da Quintessencia'

- Requisito: Utilizar a Reciclagem Oculta com sucesso 30 vezes.
- Recompensa (5a Habilidade Universal): CAMBIO RAPIDO [STR]. Custo: 1 de Qualquer Cor. O jogador descarta a energia utilizada para gerar imediatamente 1 energia de uma cor a sua escolha.