

GDD – DuelForge: Odyn's Rage

Este documento descreve o Game Design Document atualizado do jogo DuelForge: Odyn's Rage, incluindo funcionalidades já implementadas e módulos planejados para futuras integrações.

1. Visão Geral

Nome: DuelForge: Odyn's Rage

Gênero: Estratégia em tempo real com cartas colecionáveis.

Plataformas: Android e iOS.

Tema: Fantasia nórdica épica.

Referência principal: Clash Royale.

2. Identidade Visual

Estilo artístico: Fantasia nórdica realista com toque místico.

UI premium com efeito glass, glow ciano e molduras rúnicas.

Tipografia: Cinzel (títulos) e Inter (UI).

Resolução base: 1080x1920 (mobile).

3. Gameplay

Batalhas em arena com duas torres laterais e uma torre central por jogador.

Sistema de elixir/poder de 0 a 10 com regeneração automática.

Deck ativo de 4 cartas + fila de próxima carta.

Unidades invocadas caminham e atacam automaticamente.

Feitiços causam dano em área e efeitos de status.

Condição de vitória: destruir a torre principal adversária.

4. Sistema de Cartas

Catálogo atual: 28 cartas.

Raridades: Comum, Rara, Épica, Lendária.

Cartas lendárias premium: Thor, Odyn e Freya.

Sistema de desbloqueio por partes (default 6 partes por carta).

Sistema de evolução por fragmentos + custo em ouro.

Pipeline planejado: adicionar nova carta via Supabase com 1 prompt + 1 imagem.

5. Economia

Moedas principais:

- Ouro: ganho em partidas e baús, usado para evoluir cartas.

- Runas: moeda premium usada para cosméticos, passe e aceleração de baús.

Baús com tempo de abertura e probabilidades explícitas.

Passe de temporada com trilha gratuita e premium.

Loja focada em cosméticos e aceleração de progresso.

6. Inteligência Artificial

Bots com dificuldade adaptativa baseada em arena, nível do jogador e desempenho recente.
Sistema de fadiga de sessão por tempo contínuo + número de partidas.
Escala natural de complexidade dos bots sem alterar stats das cartas.
Preparado para futura substituição por modelo treinado (ML).

7. Backend e Conteúdo Remoto

Backend Supabase com schema econômico completo.
Sistema de conteúdo versionado com rollback.
Registries data-driven no app para cartas, loja, eventos e balanceamento.
Feature flags e kill switch remoto.
Pipeline de recompensas via reward_ledger e reward_outbox.

8. Sistema de Recompensas Visuais

Toda recompensa gera animação premium no app.
Banner glow ciano + partículas rúnicas + ícones voando para contadores.
Fila de animações agrupadas para performance.
Integração Flame + Flutter overlays.

9. Futuro Admin Console

Webapp de gestão para:

- Criar cartas e eventos.
- Ajustar economia e drop tables.
- Gerenciar usuários e suporte.
- Ativar versões de conteúdo.

Sem necessidade de atualizar o app após publicação.

10. Boas Práticas e Conformidade

Economia sem pay-to-win predatório.
Probabilidades explícitas em sorteios.
Respeito a LGPD/GDPR.
Telemetria sem dados sensíveis.
Auditoria completa de recompensas e ações administrativas.