

DUELFORGE

Game Design Document (GDD)

Versão: v0.2 (arenas + catálogo de cartas + direção de arte + progressão)

Data: 13/01/2026

Elevator pitch: duelo 1v1 em tempo real, cartas com tropas/feitiços/estruturas e clima nórdico, onde o jogador usa seu deck para destruir torres de madeira, docas e o Grande Salão inimigo.

Escopo desta versão: consolidar o núcleo de gameplay e o roster inicial (26 cartas: 21 originais + Mestre + 4 feitiços adicionais solicitados).

1. Visão geral do jogo

Gênero: duelo 1v1 em tempo real em arena, deck de cartas, estratégia tática.

Plataforma: smartphone (Android/iOS).

Orientação: UI em portrait. Cartas em formato retangular 2:3 (estreitas), otimizadas para deck e tela de evolução.

Pilares:

- Clareza: leitura instantânea (silhueta, cor, VFX moderado).
- Dopamina: feedback forte e curto (impacto, partículas, som).
- Profundidade: sinergias e ciclo de deck (mão de 4 cartas).

2. Loop de partida

Entrar na batalha -> gerar recurso (elixir/runa) -> jogar cartas para atacar e defender -> derrubar torres laterais e o Grande Salão -> receber recompensas.

Objetivo: destruir o Grande Salão (torre central) ou vencer por mais torres quando o tempo acabar.

Campo: duas rotas + linha central, com 2 torres laterais (madeira) e 1 torre central (Grande Salão). Elementos temáticos: docas, navios vikings, totens, gelo e ruínas.

3. Sistema de cartas

Deck: 8 cartas. Mão: 4. Ao usar, a carta vai para o fim do ciclo.

Tipos: Tropa, Feitiço, Construção.

Poder (1-10): índice fixo de impacto (UX). Evolução aumenta atributos/efeitos, sem alterar o Poder.

Carta Mestre: Odyn (P10). Regra: apenas 1 Mestre por deck e apenas 1 cópia.

4. Progressão e economia

Níveis: 1 a 15. Crescimento previsível por nível (ex.: +7% a +8% em HP/dano; feitiços com ajuste levemente menor).

Evolução Rúnica: no nível máximo, algumas cartas ganham efeito adicional (meta/coleção).

Moedas: upgrades e compras básicas. Runas: craft/upgrade avançado. Gemas: premium (aceleração e cosméticos).

Monetização: Passe de Temporada, skins de torre/arena, emotes e baús premium.

5. Arenas (5)

Arena	Região/tema	Identidade visual	Elementos de cena
Porto de Midgard	Fiordes e docas	Carvalho, neblina, drakkars	Docas, barris, redes, água
Passagem de Jotunheim	Montanhas gigantes	Gelo azul, rochas colossais	Fissuras no gelo, vento, penhascos
Bosque Solar de Alfheim	Floresta luminosa	Folhas douradas, pedras rúnicas	Brilho sutil, raízes, partículas
Pântanos de Vanaheim	Pântano/totens	Névoa baixa, bioluminescência	Totens, poças, musgo
Ruínas de Niflheim	Ruínas congeladas	Gelo negro, runas quebradas	Pedra rachada, aurora fraca

As arenas mudam materiais, decoração e VFX ambiente, mantendo o mesmo layout base (duas rotas + torres laterais + Grande Salão).

6. Catálogo de cartas (v0.2)

Roster inicial com 26 cartas. Inclui os feitiços adicionais: Nuvem de Raios, Boneco Voodoo, Veneno e Chuva de Granizo.

Carta	Tipo	Função	Custo	Poder	Raridade
Escudeiro de Carvalho	Tropa	Mini-tanque para segurar rota	2	3	Comum
Arqueira do Fiorde	Tropa	DPS constante e anti-aéreo	2	3	Comum
Berserker da Tundra	Tropa	Pressão rápida corpo a corpo	3	4	Comum
Marinheiro Drakkar	Tropa	Duas unidades leves (ciclo)	2	2	Comum
Lanças de Freixo	Feitiço	Chuva curta de dano em área pequena	3	4	Comum
Corvos Vigias	Feitiço	Revela + micro debuff de velocidade	2	2	Comum
Barricada de Troncos	Construção	Trava avanço e compra tempo	2	2	Comum
Jarl de Midgard	Tropa	Buff curto em aliados próximos	4	5	Rara
Skald da Guerra	Tropa	Buff em pulso (atk/vel) em aliados	3	5	Rara
Caçadora de Trolls	Tropa	Alto dano em alvos grandes (anti-tanque)	4	6	Rara
Fogo Grego do Norte	Feitiço	Dano por tempo em área	4	6	Rara
Atirador de Baleia	Tropa	Arpão longo, puxa levemente alvo	4	6	Rara

Carta	Tipo	Função	Custo	Poder	Raridade
Torre do Vigia	Construção	Defesa extra de longo alcance	4	6	Rara
Veneno	Feitiço	Área de dano por tempo (controle)	4	6	Rara
Chuva de Granizo	Feitiço	Dano leve + slow em área	3	5	Rara
Ulf, o Lobo de Ferro	Tropa	Investida e mini-stun no impacto	4	7	Épica
Brynhild, Lâmina das Valquírias	Tropa	Ataque em cone, limpa tropas	4	7	Épica
Skadi, Senhora da Neve	Feitiço	Congela área pequena e reduz ataque	3	7	Épica
Nidhogg, Roedor das Raízes	Tropa	Alto dano em estruturas	6	8	Épica
Nuvem de Raios	Feitiço	Descargas em cadeia em 3 alvos	6	8	Épica
Boneco Voodoo	Feitiço	Maldição: link de dano por duração	5	7	Épica
Tyr, o Julgador	Tropa	Marca duelo: reduz cura/escudo do alvo	4	9	Lendária
Thor, Martelo do Trovão	Tropa	Dano em área + raio a cada X hits	6	9	Lendária
Loki, Truque e Caos	Feitiço	Clones/iscas temporárias (bait)	4	9	Lendária
Freyja, Pacto das Runas	Tropa	Escudo + cura curta (suporte)	5	9	Lendária
Odyn, O Olho do Destino	Mestre	Buff global + golpe rúnico na torre	8	10	Mestre

Notas: valores de custo/poder/raridade são iniciais e podem ser ajustados após playtests. O Poder é um marcador fixo para UX; a evolução altera atributos/efeitos mantendo o mesmo Poder.

7. Direção de arte e assets

Estilo: 3D estilizado premium, materiais palpáveis (madeira, ferro, couro), desgaste sutil, iluminação cinematográfica (key quente + rim fria), silhueta clara.

Cartas: gerar arte base limpa e aplicar overlays (raridade + poder + nível) na UI/engine.

Tamanhos recomendados:

Asset	Master	Runtime (opcional)	Formato
Arte da carta (base)	2048x3072	1024x1536	PNG/WebP
Verso da carta	2048x3072	1024x1536	PNG
Molduras (overlay)	2048x3072	-	PNG transparente
Ícones de recursos	512x512	256/128/64	PNG transparente
Arena (background)	2560x1440	1920x1080	WebP/JPG
Splash (portrait)	1440x3120	1080x2340	PNG/WebP

Overlays recomendados: (1) moldura por raridade, (2) moldura por poder 1-10 (badge), (3) selo de nível (número renderizado via UI).

8. Telas principais (UI)

Splash: 9:16 (portrait) com drakkar em tempestade e runas no céu. Espaço reservado para o logo.

Tela inicial: botão central 'Batalhar', acesso rápido para Deck, Loja, Temporada, Eventos e Evolução.

Evolução de cartas: grade com cartas 2:3 estreitas; leitura clara de Poder, Nível e raridade; painel detalhado ao tocar.

Loja: separar itens gratuitos (baú diário, moedas) de premium (gemas, passe, skins, emotes).