

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).