**Matriz SWOT**

**Forças**

* Conceito original misturando cartas, tabuleiro, RPG.
* Mecânica estratégica (escolha entre combate ou stealth) que aumenta a rejogabilidade.
* Simplicidade na estrutura, facilitando implementação inicial.
* Sistema de pontuação e progressão claro, armas, baús, tochas, monstros.
* Equilíbrio entre sorte (cartas sorteadas) e estratégia (decisão do jogador).
* Boa aplicabilidade para mobile ou web, podendo atingir público casual.

**Fraquezas**

* Complexidade de balancear atributos entre herói, monstros e armas.
* Requer bastante teste de jogabilidade para evitar frustração ou repetição excessiva.
* Visual pode parecer simples demais se não houver um design gráfico chamativo.
* Mecânica pode ser de difícil compreensão inicial sem um bom tutorial.
* Dependência de sorte, pela aleatoriedade de inimigos pode frustrar jogadores se não houver balanceamento.

**Oportunidades**

* Mercado crescente de jogos indie e casuais, especialmente em mobile.
* Possibilidade de expansão futura: novos heróis, monstros, modos de jogo, cartas especiais.
* Pode ser usado como projeto acadêmico demonstrando lógica de programação e design de jogos.
* Inspiração em jogos conhecidos pode atrair fãs desse estilo.

**Ameaças**

* Concorrência com muitos jogos de cartas/estratégia já consolidados no mercado.
* Risco de parecer uma mistura de mecânicas conhecidas sem diferencial suficiente.
* Jogadores podem perder interesse se a progressão não for recompensadora.
* Se for para publicação, será preciso arte, trilha sonora e UX de qualidade para competir.
* Tempo de desenvolvimento limitado, para o TG e pode comprometer a entrega de algo refinado.