



Duel Log: o guia completo

DUEL LOG

O Duel Log é o app pessoal de quem joga Yu-Gi-Oh!: conta os Pontos de Vida durante o duelo, salva cada jogo no Histórico, calcula as estatísticas e permite montar e compartilhar Decks. Fica entre você e as pessoas que conhece: não há rankings nem listas públicas. Este guia descreve as funções do app: onde ficam e como se comportam.

Edição celular · outubro de 2026

Índice

01	Primeiros passos
02	O Histórico
03	Os filtros
04	As hashtags
05	As Estatísticas
06	Dentro de um formato e dentro de um Deck
07	Cards, formatos e banlist
08	A seção Deck
09	O editor de Deck
10	Importar um Deck
11	Exportar e compartilhar
12	O duelo online: preparar o Lobby
13	O contador
14	O jogo local
15	Amigos
16	O seu perfil
17	Os seus dados
18	Perguntas frequentes

Primeiros passos

O nickname

É o nome com o qual os outros jogadores veem e procuram você: de 3 a 20 caracteres, letras (inclusive acentuadas, japonesas, coreanas e chinesas), números e underline. Precisa ser único. Você o altera no menu do perfil, em **Conta**; os jogos já disputados mantêm o nome anterior.

Instalação e notificações

Na tela de acesso, **Instalar Duel Log** adiciona o app à Tela de Início do celular.

O app pode avisar, mesmo fechado, quando um amigo convida para um duelo ou envia um pedido de amizade. As notificações são ativadas no menu do perfil, em **Perfil**, depois **Privacidade**.

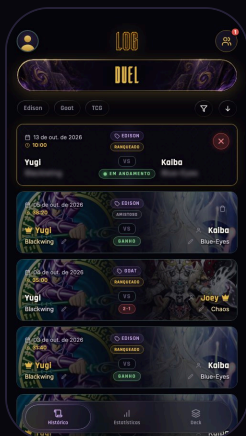
Atenção: no iPhone as notificações só chegam com o Duel Log instalado na Tela de Início.

Atualizações

Quando sai uma versão nova e o app está aberto, aparece o aviso **Atualização disponível: Atualizar** recarrega o app e reabre a tela em que você estava, mesmo durante uma partida. Com o app fechado ou em segundo plano, a atualização chega sozinha.

O Histórico

O Histórico lista os jogos salvos, a partir do mais recente. Cada jogo é um cartão.



O cartão de um jogo

- No alto, data e duração, o formato e a indicação **Ranqueado** ou **Amistoso**.
- À esquerda, o seu nome e o seu Deck; à direita, os do oponente. A coroa indica o vencedor.
- No meio, o resultado: **Ganho** ou **Perdido** nos jogos Single, o placar nas Partidas.
- Ao lado do resultado há um dado. A cor indica quem escolheu a ordem de jogo: dourado você, vermelho o oponente. As bolinhas indicam o seu turno: uma se você foi primeiro, duas se foi segundo.

As decklists dos jogos

Um jogo salvo fica como estava: nome do Deck, decklist, hashtags, grupo e capa são os do momento em que você o salvou. Se depois você alterar ou excluir o Deck, o Histórico não muda.

Toque no nome de um Deck no cartão para abrir a lista daquele jogo. **Adicionar aos meus Decks** a copia entre os seus; vale também para a do oponente.

Etiquetas e hashtags

Um jogo salvo não pode ser modificado: resultado, placar e listas continuam os mesmos. Podem ser alterados, porém, a qualquer momento, o nome com que um Deck aparece no Histórico e as hashtags dele: servem para organizar os jogos da forma mais cômoda e útil para você.

O lápis ao lado de um Deck, seu ou do oponente, abre uma janela com dois campos.

- **Etiqueta:** um nome escolhido por você, que aparece no lugar do nome com que o Deck tinha sido salvo no jogo. O nome original não é apagado: continua visível ao abrir a decklist e volta se você apagar a etiqueta.
- **Hashtag:** as hashtags do Deck naquele jogo.

Etiqueta e hashtags se comportam de forma diferente.

- A etiqueta vale para todos os jogos disputados com a mesma lista (Deck Principal e Deck Adicional iguais), inclusive os futuros. Para um Deck do oponente, vale entre os jogos contra aquele jogador.
- As hashtags alteradas aqui valem só para aquele jogo.
- Os Decks da seção Deck nunca são modificados a partir daqui.
- Nas Estatísticas os jogos são reunidos sob o nome que aparece: a etiqueta, se houver, senão o nome original. Dois nomes escritos de forma diferente contam como dois Decks.

Excluir um jogo

A lixeira exclui o jogo. Só está presente nos

Amistosos: os **Ranqueados** não podem ser excluídos.

Vincular um oponente a uma conta

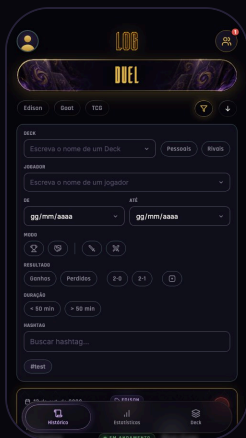
Nos jogos locais o oponente é um nome escrito por você. O ícone em forma de pessoa ao lado do nome abre **Vincular**: escolha um amigo ou busque um usuário. A partir daí, em todos os jogos com esse nome, ao tocar nele abre-se o perfil do jogador e nas Estatísticas aparece a foto dele. Só você vê o vínculo.

O jogo em andamento

Com um duelo online aberto, no topo do Histórico aparece um cartão com a indicação **Em andamento**. Toque nele para voltar; o X o abandona, após uma confirmação.

Os filtros

Os filtros são comuns ao Histórico e às Estatísticas: ativados em uma seção, continuam ativos na outra.



Os formatos

Acima do Histórico há um botão para cada formato em que você tem pelo menos um jogo. Um toque mostra só os jogos dele, um segundo mostra todos de novo.

Segure um formato e arraste-o para mudar a ordem: vale também na seção Deck e nas Estatísticas.

A seta à direita dos formatos inverte a ordem: do mais recente ao mais antigo, ou o contrário.

O painel de filtros

O ícone de funil abre o painel.

- **Deck:** o nome de um Deck, seu ou do oponente, tal como aparece no Histórico. **Pessoais** e **Rivals** limitam a busca a uns ou a outros.
- **Jogador:** o nome de um oponente.
- **De e Até:** o período. Pode-se preencher uma só data.
- **Modo:** a taça para os Ranqueados e o aperto de mão para os Amistosos; a espada para os Singles e as duas espadas para as Partidas. Os dois pares se combinam: por exemplo, Ranqueados e Singles juntos.
- **Resultado:** **Ganhos** ou **Perdidos**; **2-0** e **2-1** para as Partidas encerradas em dois ou em três Duelos.
- O dado: quem escolheu a ordem de jogo e quem foi primeiro. A cada toque passa à combinação seguinte.
- **Duração:** **< 50 min** ou **> 50 min**.
- **Hashtags:** toque uma vez, amarelo, mostra só os jogos com aquela hashtag; duas vezes, vermelho e riscado, remove-os; três vezes, desligado. Considera tanto as suas hashtags quanto as do oponente.

Os filtros se somam: um jogo só aparece se respeitar todos. Com pelo menos um filtro ativo, aparece uma bolinha amarela no funil e, abaixo da barra, **Zerar tudo**.

As hashtags

As hashtags são palavras-chave livres atribuídas a um Deck. Servem para distinguir e filtrar os jogos: por exemplo, as variantes de uma mesma lista, ou a ocasião em que se jogou. Só você as vê.

Onde são escritas

- Nos seus Decks: no editor de Deck, com a seta ao lado do formato.
- Nos jogos salvos: no Histórico, com o lápis ao lado do nome do Deck, seu ou do oponente.

Regras de escrita

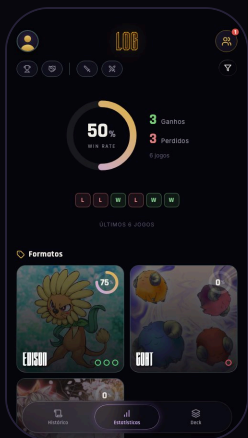
- São separadas por um espaço ou uma vírgula; a cerquilha é opcional.
- Tudo vira minúsculo.
- São aceitos letras, números, hífen e underline. Os outros símbolos são removidos.
- Uma hashtag não contém espaços: #anti meta vira duas hashtags. Para uma só hashtag, escreve-se #anti-meta ou #anti_meta.

Nos jogos salvos

As hashtags que o seu Deck tem quando você joga ficam escritas no jogo, mesmo que depois você as altere no Deck. No Histórico podem ser corrigidas jogo por jogo, as suas e as do oponente.

As Estatísticas

As estatísticas se baseiam nos jogos salvos: se você alterar ou excluir um Deck, os números não mudam.



A visão geral

- O anel do **Win Rate** geral, com jogos **Ganhos**, **Perdidos** e total.
- A faixa dos últimos dez jogos: W para as vitórias, L para as derrotas.
- **Formatos**: um bloco para cada um, com o Win Rate e os últimos três resultados.
- **Jogadores**: os oponentes, com o Win Rate contra cada um. Se o oponente tem uma conta, o nome abre o perfil dele.

No alto ficam os ícones do modo e o funil, com os mesmos filtros do Histórico: as estatísticas são recalculadas só com os jogos filtrados.

Como as classificações são ordenadas

As classificações consideram tanto a porcentagem de vitórias quanto o número de jogos: um Deck com 100% em dois jogos fica depois de um com 75% em vinte.

- **Melhores e Piores:** os seus Decks com o Win Rate mais alto, ou mais baixo.
- **Favoráveis e Difíceis:** os Decks de oponentes contra os quais o seu Win Rate é mais alto, ou mais baixo.
- **Mais jogados:** conta só o número de jogos.

Dentro de um formato e dentro de um Deck

Toque no bloco de um formato para ver só as estatísticas dele.



A página do formato

- Win Rate e últimos jogos do formato.
- **Decks Pessoais:** os seus Decks naquele formato, ordenáveis por **Melhores**, **Piores** ou **Mais jogados**.
- **Decks rivais:** os Decks enfrentados, ordenáveis por **Difíceis**, **Favoráveis** ou **Mais jogados**.
- **Jogadores:** os oponentes encontrados naquele formato.

Embaixo ficam os seus formatos: toque em um para abrir as estatísticas dele.

Os grupos nas estatísticas

Os Decks do mesmo grupo aparecem nos **Decks Pessoais** como um só bloco, com o nome do grupo e o número de listas. Os valores são a soma de todas; ao tocar no bloco abre-se a relação, com hashtags, jogos disputados e Win Rate de cada uma.

A página do Deck

Toque em um Deck pessoal para ver Win Rate, últimos jogos, **Matchup** (os Decks de oponentes enfrentados, cada um com Win Rate e vitórias-derrotas) e **Jogadores**.

Uma linha de **Matchup** abre o detalhe daquele Deck de oponente, dividido por jogador e por hashtag. Ao tocar em uma linha passa-se ao Histórico já filtrado por aqueles jogos; o X na barra superior leva de volta ao matchup.

Cards, formatos e banlist

Os formatos

Os formatos disponíveis são **Goat**, **Edison**, **HAT**, **Genesys**, **TCG** e **OCG**. **Personalizado** permite usar um formato próprio, escrito no editor de Deck.

Cada formato tem os seus Decks, a sua banlist e as suas estatísticas.

Atenção: dois formatos personalizados escritos de forma diferente, por exemplo "Trinity" e "Trinity 2026", são distintos e têm estatísticas separadas.

A banlist

- **TCG**, **OCG** e **Genesys**: é atualizada automaticamente.
- **Goat**, **Edison** e **HAT**: é a do formato, integrada ao app.
- Formatos personalizados: nenhuma banlist.

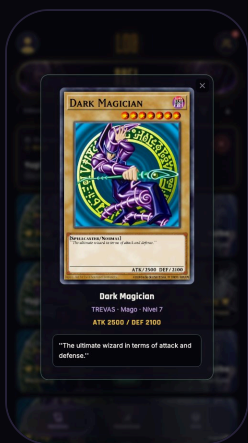
Nos cards limitados aparece um número: 0 para os proibidos, 1 para os limitados, 2 para os semilimitados.

Os pontos Genesisys

Com o formato **Genesisys**, acima da lista aparece o quadro **Pontos Genesisys**: o total sobre 100 e a relação dos cards que têm custo. Acima de 100 pontos o Deck não pode ser usado em jogo.

A ficha de um card

Em todo o app, dois toques em um card abrem a ficha dele: imagem, nome, tipo, ATK e DEF, texto do efeito.



A seção Deck



A lista

- **Novo Deck** abre o editor de Deck vazio.
- Dentro de um formato não é possível salvar dois Decks com o mesmo nome e as mesmas hashtags.
- **Importar** adiciona um Deck a partir de um arquivo .ydk, de um QR code, de uma imagem ou de uma lista escrita: veja o capítulo 10.
- Os botões dos formatos, no alto, filtram a lista.

Os grupos

Um grupo reúne várias listas, todas do mesmo formato. É criado no editor de Deck: a seta ao lado do formato abre o campo **Grupo**.

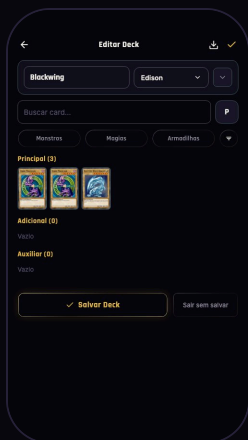
Na lista, o grupo é um cartão que se abre e se fecha com um toque. Nas estatísticas, os Decks de um grupo são somados.

Os gestos

- **Segure e arraste:** o Deck se move entre os do seu formato. Serve para reordenar a lista e para levar um Deck para dentro ou para fora de um grupo aberto. Um grupo inteiro também pode ser arrastado.
- **Dois dedos na vertical:** ajusta o enquadramento da capa.
- **Deslize para a esquerda:** mostra **Exportar**, **Fixar** e **Excluir**. **Fixar** dá ao Deck uma borda dourada e o leva ao topo dos Decks do seu formato.

Atenção: excluir um Deck não altera o Histórico. Os jogos disputados com aquele Deck mantêm a sua decklist.

O editor de Deck



O cabeçalho

No alto ficam a seta para sair, a exportação e o visto que salva. Abaixo, nome e formato; a seta ao lado abre **Grupo** e **Hashtags**.

Buscar os cards

O campo **Buscar card...** mostra os resultados durante a digitação. O nome pode ser escrito no idioma do app ou em inglês.

Monstros, **Magias** e **Armadilhas** restringem a busca. Com **Monstros** aparecem os menus **Tipo**, **Atributo** e **Nv/Rank**. Os filtros funcionam também sem texto e continuam ativos entre uma busca e outra.

Adicionar, mover, remover

- Um toque em um resultado adiciona o card. Os monstros de Fusão, Sincro, Xyz e Link vão para o Deck Adicional, todos os outros para o Deck Principal.
- O botão **P** ao lado da busca indica o destino: ao ser tocado vira **A** e todos os cards, inclusive os do Deck Adicional, vão para o Deck Auxiliar.
- Segure um card do Deck e arraste-o para mudá-lo de posição ou movê-lo entre Deck Principal, Adicional e Auxiliar.
- Para removê-lo, arraste-o até a lixeira embaixo.

Limites e avisos

- Três cópias do mesmo card: é o único limite que não pode ser ultrapassado.
- Deck Principal acima de 60 cards, Adicional ou Auxiliar acima de 15, cópias acima da banlist do formato: permitido, com um aviso.
- O mínimo de 40 cards não é verificado.

Um Deck fora das regras pode ser salvo, mas não usado em jogo: o app indica o que corrigir.

A capa

A capa é a ilustração de um card: se você não escolher uma, é a do primeiro do Deck Principal. Para alterá-la, abra a ficha do card e escolha **Usar como ícone do Deck**.

Importar um Deck

Importar, na seção Deck, oferece quatro formas. Em todas indicam-se **nome** e **formato** do Deck, obrigatórios; depois abre-se o editor de Deck com o Deck ainda não salvo. Ali ele é conferido, corrigido e salvo; ao sair sem salvar, o Deck não é adicionado.

As quatro formas

- **Arquivo .ydk**: o formato dos simuladores. As ilustrações alternativas passam a ser a original.
- **Escanear QR**: lê os QR codes gerados no app, enquadrados ou enviados a partir de um screenshot.
- **De uma imagem**: lê os cards de uma imagem de um Deck, reconhecendo-os pela ilustração. Vale para a imagem exportada pelo Duel Log e para a captura de tela de outro app ou de um simulador. No fim, indica quantos cards reconheceu.
- **Escreva ou cole a lista**: três campos, Deck Principal, Adicional e Auxiliar, com um card por linha: o nome ou o código e a quantidade na frente (por exemplo "3 Cyber Dragon"; sem quantidade vale uma cópia). Os nomes valem em todos os idiomas do app. Embaixo há um campo para colar o texto de um arquivo .ydk (a relação de códigos que ele contém) ou um código YDKE. As linhas com um card não reconhecido ficam vermelhas: podem ser corrigidas, ou o Deck é importado sem esses cards.

De uma imagem

- Na primeira escolha, uma breve demonstração mostra como funciona. **Não mostrar novamente** a oculta nas vezes seguintes.
- Principal, Adicional e Auxiliar são distinguidos pela disposição da imagem. Uma carta que fica na parte errada pode ser movida no editor de Deck.
- As capturas de tela nítidas são lidas por inteiro. Na fotografia de uma tela, alguns cards podem não ser reconhecidos: são adicionados no editor de Deck.
- As fotografias de cards físicos não são lidas.
- A imagem fica no dispositivo: não é enviada nem salva.

De um link

Ao abrir o link de um Deck vê-se a lista dele:

Adicionar aos meus Decks a salva entre os seus.

Exportar e compartilhar

A exportação se abre no editor de Deck ou deslizando o Deck para a esquerda.

As exportações

- **YDK:** o arquivo para os simuladores.
- **PDF:** a lista, seguida dos cards em tamanho real, nove por folha A4.
- **Imagem:** o Deck inteiro em uma só imagem.
- **Link:** para enviar. Quem o abre vê a lista no Duel Log e pode salvá-la.
- **QR code:** para ser lido por outro dispositivo.

O link depois de uma alteração

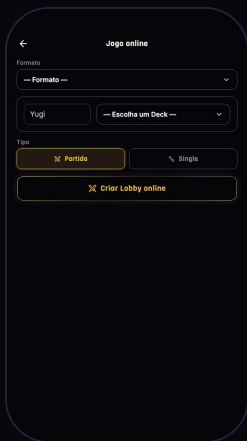
O link mostra a lista como estava na criação. Depois de uma alteração no Deck, é preciso compartilhá-lo de novo: o app cria outro.

O duelo online: preparar o Lobby

O duelo online é disputado a dois, cada um no próprio app: cada jogador controla os seus Pontos de Vida.

Criar o Lobby

1. Toque em **DUEL**, depois em **Criar**.
2. Escolha **Ranqueado** ou **Amistoso**.
3. Escolha **Formato**, **Deck** e **Tipo**. O formato é obrigatório: para jogar sem uma Banlist usa-se um formato personalizado. Online o Deck é obrigatório para os dois jogadores, em Ranqueado e em Amistoso, e precisa estar dentro das regras: Deck Principal de 40 a 60 cards, Adicional e Auxiliar até 15, e a Banlist do formato respeitada (com um formato personalizado não há Banlist a respeitar). Na relação aparecem os Decks do formato escolhido: um Deck sem formato precisa antes ser aberto no editor de Deck para receber um.
4. Toque em **Criar Lobby online**.



Partida é melhor de três Duelos, **Single** é um só Duelo.

Ranqueado ou Amistoso

A escolha não pode ser alterada com o jogo iniciado.

- Os **Ranqueados** são disputados só online, são salvos automaticamente para os dois jogadores, contam para o Win Rate do perfil público e não podem ser excluídos.
- Os **Amistosos** são disputados online ou em local (capítulo 14), ficam nas estatísticas pessoais e podem ser excluídos. No fim do jogo, cada jogador decide se o salva.

Fazer o oponente entrar

Criado o Lobby, aparece a janela **Convidar o oponente** com o QR do Lobby.

- **QR:** o oponente toca em **DUEL**, depois em **Entrar**, e o enquadra.
- **Convidar um amigo:** escolha a quem enviar o convite.
- **Compartilhar link:** envia o link do Lobby. Quem o recebe abre o link ou usa **Colar o link**.
- **Salvar imagem:** salva o QR do Lobby como imagem, para enviar a distância. Quem a recebe usa **Envie um screenshot do QR**.

O botão **QR** no contador reabre a janela.

Entrar em um Lobby

1. Toque em **DUEL**, depois em **Entrar**.
2. Escaneie o QR do Lobby, ou use **Envie um screenshot do QR** ou **Colar o link**.
3. Escolha o Deck e toque em **Entrar no duelo**.
Valem as mesmas regras de quem cria o Lobby: o Deck é obrigatório e precisa estar dentro das regras.

O convite enviado por um amigo com **Convidar** aparece no alto, com **Aceitar**.

O Deck fica oculto

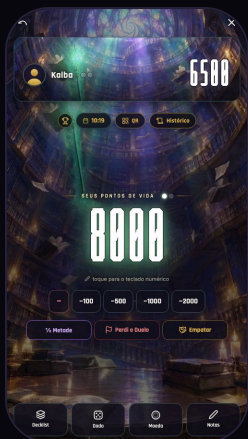
Durante o jogo nenhum dos dois vê o Deck do outro. Com o jogo salvo, as duas decklists entram no Histórico de ambos.

Decidir quem começa

Com os dois jogadores no Lobby, o app pergunta **Quem ganhou?. Jogar o dado e Jogar a moeda** fazem um lançamento que os dois veem.

Quem ganhou toca em **Eu decido** e escolhe **Ir primeiro** ou **Ir segundo**. Nas Partidas, a partir do segundo Duelo escolhe quem perdeu o Duelo anterior.

O contador



A tela

- No alto, o oponente com foto, fundo e Pontos de Vida.
- No centro, os seus Pontos de Vida. Com 2000 ou menos ficam vermelhos.
- Nas Partidas, as bolinhas ao lado dos nomes contam os Duelos ganhos.
- O timer do jogo começa automaticamente no início do duelo e é o mesmo para os dois.
- Ao tocar no timer, qualquer um dos dois jogadores o para: ele fica cinza e permanece parado para os dois até que um deles o toque de novo. O tempo com o timer parado não entra na duração salva.

Cada jogador altera só os próprios Pontos de Vida. Os do oponente se atualizam em tempo real.

Alterar os Pontos de Vida

- Variações rápidas: os botões de 100, 500, 1000 e 2000. O botão com o sinal os faz passar de subtração a soma.
- Teclado numérico: toque nos seus Pontos de Vida, escolha – ou +, digite o valor e pressione **Confirmar**.
- $\frac{1}{2}$ **Metade**: reduz os seus Pontos de Vida à metade.
- A seta para trás, no alto à esquerda, desfaz uma variação por vez. A anulação aparece no **Histórico**, visível para os dois.

As ferramentas

- **Histórico**: todas as variações dos Pontos de Vida, Duelo por Duelo. Os dois jogadores o veem.
- **Decklist**: a sua lista em jogo. Só você a vê.
- **Dado e Moeda**: o lançamento e o resultado são vistos pelos dois.
- **Notas**: anotações livres sobre o jogo. Só você as vê.

Encerrar um Duelo

- **Perdi o Duelo (Perder nos Singles):** após a confirmação, o Duelo vai para o oponente.
- Pontos de Vida a zero: o app pede confirmação. **Cancelar** restaura o valor anterior.
- **Empatar:** envia ao oponente a proposta de empate. Se ele aceitar, o Duelo é disputado de novo.

Nas Partidas, encerrado um Duelo aparecem vencedor e placar; **Próximo Duelo** leva os Pontos de Vida de volta a 8000. Vence quem chegar a dois Duelos.

O salvamento

- Ranqueado: é salvo automaticamente no Histórico de ambos.
- Amistoso: cada jogador escolhe entre **Salvar no Histórico** e **Não salvar**. As duas escolhas são independentes.

O jogo salvo contém formato, resultado, duração, as duas decklists, quem escolheu a ordem de jogo e quem foi primeiro em cada Duelo.

Saída e conexão

O X no alto à direita oferece **Sair (continuar depois)**, que deixa o jogo aberto no topo do Histórico, e **Abandonar jogo**, do qual o oponente é avisado.

Se a conexão cair ou o app for fechado, na reabertura volta-se ao duelo com os Pontos de Vida inalterados.

O jogo local

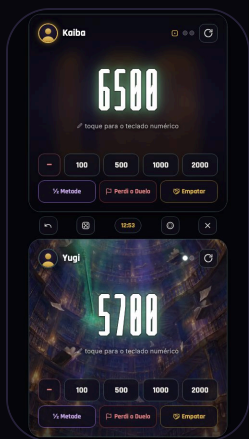
Os amistosos também são disputados em local: em um só celular, no qual se controlam os Pontos de Vida dos dois jogadores.

Preparar o jogo

1. Toque em **DUEL**, depois em **Criar** e **Amistoso**.
2. No alto escolha **Jogo local**: abaixo do seu quadro abre-se o do oponente.
3. Escolha **Formato**, o seu Deck e **Tipo**. O formato é obrigatório; o seu Deck, não.
4. Escreva o nome do oponente. Durante a digitação, o app propõe os oponentes já presentes no seu Histórico. Se o nome for o nickname de um usuário, o jogo fica vinculado à conta dele: no contador aparecem a foto, a moldura e o fundo dele.
5. Toque em **Criar Lobby local**.

O Deck do oponente é indicado com o jogo já salvo, no Histórico: o lápis ao lado do Deck dele abre nome, imagem e hashtags. A imagem é escolhida entre as ilustrações dos cards.

O contador em local



No início do primeiro Duelo o app pergunta **Quem decide?: Jogar o dado e Jogar a moeda** servem para defini-lo. Toca-se no nome de quem decide e depois em **Ir primeiro** ou **Ir segundo**. Nos Duelos seguintes escolhe quem perdeu o anterior.

Cada jogador tem um quadro quadrado com nome, Pontos de Vida, variações rápidas, teclado numérico, **1/2 Metade, Perdi o Duelo e Empatar**. Após a confirmação do empate, o Duelo é disputado de novo.

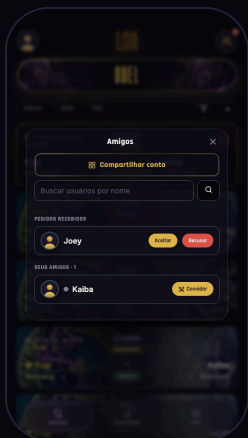
- O botão no alto à direita do quadro o gira 90° em sentido horário.
- Ao segurar um quadro, ele se levanta: arrastado sobre o outro, os dois trocam de lugar.
- As ferramentas comuns aos dois jogadores são desfazer, dado, timer, moeda e saída. O timer para e volta a contar com um toque. Ficam entre os dois quadros; com o celular na horizontal, na borda.

O salvamento

- No fim do jogo o app pergunta se deve salvá-lo: **Salvar no Histórico** ou **Não salvar**. **Cancelar** leva de volta ao Duelo recém-encerrado.
- O jogo salvo contém formato, resultado, duração, o seu Deck, nome e Deck do oponente, quem escolheu a ordem de jogo e quem foi primeiro em cada Duelo.
- Se você não escrever o nome do Deck do oponente, o jogo não entra em nenhum matchup.
- Se o oponente estiver vinculado a uma conta, no contador aparecem foto, moldura e fundo dele. O jogo é salvo, de todo modo, só no seu Histórico.
- Se o app for fechado, na reabertura o jogo continua do ponto em que estava.

Amigos

O ícone com as pessoas, no alto à direita, abre a janela **Amigos**. Um número no ícone sinaliza os pedidos recebidos.



Adicionar um amigo

- **Buscar usuários por nome**, depois **Adicionar** ao lado do jogador.
- **Compartilhar conta** mostra o QR do seu perfil e o botão **Compartilhar link**: quem enquadra o QR ou abre o link pode adicionar você com **Adicionar aos amigos**.

Os pedidos que chegam ficam em **Pedidos recebidos**.

Status online

Ao lado de cada amigo há uma bolinha: verde se está online, azul se está em jogo, vermelha se está offline, cinza se escolheu não mostrar o próprio status.

Convidar para um duelo

Convidar ao lado de um amigo abre a preparação do Lobby e envia o convite a ele. Se você já tem um Lobby aberto em espera, o convite vale para esse.

O perfil de outro jogador

O nome ou a foto de um jogador abrem o perfil dele, com os números dos seus jogos ranqueados.

Daqui se envia o pedido de amizade, inicia-se um duelo com **Duelo** e bloqueia-se o jogador com **Bloquear usuário**.

Após o bloqueio não é mais possível trocar pedidos de amizade nem convites; uma eventual amizade é removida. O bloqueio é retirado em **Perfil**, **Privacidade**, **Usuários bloqueados**.

O seu perfil

A sua foto, no alto à esquerda, abre o perfil.



O que mostra

A foto com a moldura, o nickname e os números dos jogos ranqueados: são os mesmos que os outros jogadores veem. As três linhas no alto à esquerda abrem o menu.

Foto, fundo e moldura

Toque na sua foto para alterá-la e para escolher fundo e moldura entre os disponíveis.

O fundo escolhido é também o cenário do contador: durante o duelo fica atrás dos seus Pontos de Vida, enquanto na faixa do oponente aparece o dele.

Os seus dados

Na conta e no dispositivo

Perfil, Decks, jogos, amigos e ordem de Decks e formatos são salvos na conta e ficam disponíveis em qualquer dispositivo, após o acesso.

Ficam só no dispositivo o idioma, as escolhas de **Configurações** e o jogo local em andamento.

O que os outros veem

Do perfil são visíveis nickname, foto, moldura, fundo e os números dos jogos ranqueados. Estatísticas, Decks e amistosos são privados. Um Deck só é visível para quem recebe o link ou o QR dele, ou para quem disputa contra você um jogo online que é salvo.

Perguntas frequentes

As notificações não chegam

No iPhone só chegam com o Duel Log instalado na Tela de Início. Se a permissão foi negada, é reativada nas configurações do celular.

As estatísticas parecem incompletas

Há um filtro ativo: a bolinha amarela no funil o sinaliza. **Zerar tudo** o remove.

O link de um Lobby abre o navegador

No iPhone isso acontece quando ele é aberto fora do app instalado. Copie o link e, no app, toque em **DUEL**, **Entrar** e **Colar o link**.

O app recomeça pelo Histórico

Acontece após cinco minutos de inatividade.

Excluir a conta

É excluída em **Conta**. Em até 7 dias, ao entrar novamente, o pedido pode ser cancelado.

Relatar um problema

É relatado em **Info e suporte**, em **Feedback**.