



Atributo	Valor
Titulo	Malfeitor: O Vilão que Sobreviveu
Genero	RPG Narrativo + Social Sim + Moral Choices
Plataformas	PC Steam (principal) > Mobile iOS/Android (fase 2) > Console Switch (fase 3)
Motor	Godot 4.3 LTS (recomendado) ou Unity 6 LTS
Estimativa de duracao	14-22 horas (primeira run) 8-10h (segunda run com New Game+)
Rating pretendido	PEGI 16 / Teen (temas de culpa, luto, consequencias morais)
Modelo de negocio	Premium USD 12.99 + 2 DLCs narrativos
Time minimo para MVP	1 dev com IA assistida: 8-10 meses Time de 3: 5-6 meses

1. O Mundo: Aldeia de Crestfall

Crestfall não é um cenário genérico de fantasia medieval. É uma comunidade específica com história, trauma e personalidade. Cada canto da aldeia tem uma razão para existir, e muitas dessas razões se conectam ao passado de Malfeitor de formas que o jogador descobre progressivamente.

1.1 Historia e Geografia de Crestfall

Crestfall fica no vale do Rio Ashwen, ao norte do Reino de Valdris. Com 340 habitantes, é considerada pequena demais para ter guarnição real permanente, mas grande demais para ser ignorada pelo Governador Provincial. Fundada há 180 anos por colonos fugindo de uma guerra religiosa, a aldeia carrega dois traumas fundadores: a Seca Grande de 847 e o Saque de Edenvale (uma aldeia vizinha que Malfeitor destruiu há 12 anos, cujos sobreviventes migraram para Crestfall).

LORE CONECTADO

CONEXÃO CRÍTICA: A Seca de 847 não foi natural. Foi causada por um experimento mágico de Malfeitor que deu errado enquanto ele tentava criar um exército de criaturas aridas. Ele nunca soube que Crestfall foi afetada. Essa revelação, quando ocorre no Ato II, é um dos momentos mais pesados do jogo.

Mapa Mental de Crestfall - Locais Principais

Local	Função no Jogo	NPC Principal	Segredo Escondido
A Taverna do Corvo Negro	Sua moradia, hub social, rumores circulam aqui	Gareth (dono)	O subsolo guarda contrabando. Gareth deve favores ao Governador.
A Forja de Serena	Trabalho disponível, aprender carpintaria/metal	Serena	A forja foi construída com metal saqueado de Edenvale. Serena não sabe.
O Jardim de Ervas de Davi	Herbalismo, coleta, conversas longas	Davi	Davi catalogou efeitos de venenos raros. Tem um diário comprometedor.
A Igreja de Aldric	Missões de escrita, confissões, revelações	Frei Aldric	O altar tem um compartimento secreto com documentos sobre Malfeitor.
A Casa de Lyra	Arco mais difícil, começa hostil	Lyra (13 anos)	A mãe de Lyra sobreviveu ao Saque mas enlouqueceu. Está confinada no quartinho.
O Mercado Central	Compra/venda, observar dinâmicas sociais	Comerciantes anônimos	Há um informante do Herói disfarçado de vendedor de especiarias.

Local	Funcao no Jogo	NPC Principal	Segredo Escondido
A Biblioteca Publica	Pesquisa, historia de Crestfall, pistas do lore	Bibliotecaria Nora (idoso)	Um livro proibido descreve o ritual que Malfeitor usou na Seca de 847.
O Cemiterio	Flashbacks, meditacao, encontros noturnos	Fantasma de soldado (opcional)	O tumulo do pai de Lyra tem uma carta que ele nunca enviou.
A Beira do Rio Ashwen	Coleta, eventos aleatorios, cenas de dialogo	Pescadores ocasionais	O rio esconde fragmentos de magia que Malfeitor deixou na Seca de 847.
A Sede do Governador	Missoes de escrita/politica, perigo latente	Governador Stenn	Stenn tem evidencias do que Malfeitor e, mas nao as usa ainda - quer algo em troca.

⌚ 1.2 A Economia de Crestfall

O dinheiro no jogo nao e so recurso. E medida de dignidade. Malfeitor precisa pagar aluguel de 15 moedas por semana. No inicio, ganha 2-3 moedas por dia fazendo trabalho braçal. A pressao economica e real nos primeiros 10 dias e depois se suaviza conforme ele aprende oficios melhores.

Fonte de Renda	Moedas/Dia	Horas de Jogo	Desbloqueia Quando
Varrer a taverna (Gareth)	2-3	Imediato, Ato I	Disponivel desde o Dia 1
Coleta de ervas (Davi)	4-6	Ato I, semana 2	Apos conversa inicial com Davi
Reparos de carpintaria	8-12	Ato I, semana 3	Apos aprender basico com Serena
Copiar documentos (Stenn)	10-15	Ato II	Apos Stenn decidir usar Malfeitor
Vender remedios (Davi)	15-25	Ato II	Apos dominar herbalismo intermediario
Cozinhar para a taverna	12-20	Ato II	Apos Gareth confiar o suficiente
Ensinar leitura (Lyra)	0 moedas	Ato II	Nao paga em dinheiro, paga em confianca
Magia clandestina	50+ / alto custo moral	Ato III	Apenas se Malfeitor aceitar essa rota

📅 1.3 O Calendario de Crestfall

O jogo usa um calendario de 4 semanas de 7 dias, totalizando 28 dias in-game por ato. Cada dia tem eventos fixos (rotinas dos NPCs) e eventos aleatorios (1-3 por semana). O jogador nunca sabe quando um evento aleatorio vai ocorrer, o que cria tensao de rotina quebrada.

Dia da Semana	Rotina Especial	NPC com Horario Unico	Evento Possivel
Segunda (Dia do Mercado)	Mercado cheio, precos variam	Todos os NPCs no mercado de manha	Rumores novos se espalham no mercado
Terca	Dia comum, trabalho disponivel	Davi faz coleta no campo	Encontro aleatorio no caminho do campo
Quarta	Aldric tem missa de manha	Todos vao a igreja (opcional para Malfeitor)	Se Malfeitor for a missa, Berthilda nota
Quinta	Dia de limpeza publica	Lyra limpa o jardim da casa	Chance de ajudar Lyra sem parecer forcado
Sexta (Dia do Pagamento)	Malfeitor deve pagar aluguel	Gareth esta de mau humor se nao receber	Evento critico se nao tiver dinheiro
Sabado (Noite da Taverna)	Noite social, NPCs na taverna	Todos os adultos presentes	Melhor momento para conversas profundas
Domingo	Dia de descanso, ritmo lento	Berthilda planta no jardim	Unico momento de falar com Berthilda em paz

2. Personagens - Perfis Expandidos

☒ 2.1 Malfeitor - O Protagonista

Identidade Verdadeira:

Kael Ashmore. Filho de alquimista de Crestfall (ironia tragicamente que o jogador só descobre no Ato III). Abandonou o nome aos 22 anos após o rei Valdris executar sua família sob falsa acusação de traição. Passou 20 anos construindo poder para destruir Valdris. Destruiu aldeias que financiavam o reino. Mata com justificativa que nunca comunicou a ninguém.

Linha de Evolução por Rota:

Rota	Estado Mental	Fala Característica
Redenção	Aceita culpa, procura sentido	Não posso desfazer. Mas posso construir.
Impasse	Resignado, sem esperança	O mundo não quer minha mudança. Entendido.
Recaída	Cinismo reconquistado	Tentei ser bom. Fui idiota. Já sei o que sou.
O Segredo	Confuso, identidade fraturada	Se tudo era mentira, o que sobra de verdade?

Tracos de Personalidade Distintos:

- Sarcasmo como mecanismo de defesa, não cruelidade
- Perfeccionismo residual - faz tudo bem ou não faz
- Memória excepcional que o assombra: lembra de cada rosto
- Desconforto com bondade genuina - suspeita de motivos
- Fascinação secreta por coisas simples: pão quentinho, crianças brincando

девушк 2.2 Perfis Profundos dos NPCs

LYRA — 13 anos | A Criança com Odio de Adulto

LYRA — PERFIL COMPLETO

HISTÓRIA: Seu pai, Capitão Edric, foi morto durante o Saque de Edenvale quando Lyra tinha 7 anos. Ela não estava lá, mas viu o corpo chegar. Sua mãe entrou em colapso e nunca se recuperou totalmente. Lyra criou a si mesma com a ajuda de Berthilda. Ela é inteligente, raivosa e não esconde nenhum dos dois.

COMPORTAMENTO INICIAL: Joga pedras em Malfeitor. Espalha rumores. Se recusa a olhar nos olhos dele.

O QUE ELA PRECISA (que ela não sabe): Alguém que não fuja da sua raiva. Que aguente sem reagir. Que prove não por palavras mas por tempo.

GATILHO DE MUDANCA: Descobrir que Malfeitor sabe ler. Ela precisa aprender a ler para entender os documentos da pensao que recebe do reino pelo pai morto. Nao ha mais ninguem disponivel para ensinar.

LINHA VERMELHA: Se Malfeitor mentir para Lyra mesmo uma vez e ela descobrir, o arco dela fecha permanentemente. Ela nunca mais fala com ele. O jogo aceita esse resultado.

FREI ALDRIC — 67 anos | O Salvador com Agenda

FREI ALDRIC — PERFIL COMPLETO

HISTORIA: Ex-mago da corte de Valdris que desertou apos a execucao da familia de Kael (Malfeitor) - a qual ele testemunhou e nao impediu. Carrega culpa ha 20 anos. Salvou Malfeitor nao por bondade pura: precisava de penitencia propria. Aldric e a unica pessoa em Crestfall que sabe quem Malfeitor realmente foi e que seu verdadeiro nome e Kael.

COMPORTAMENTO: Amigavel com limites claros. Nunca revela o que sabe antes do momento certo. Usa parabolass e metaforas. Frustra Malfeitor propositalmente.

SEGREDO CENTRAL: Aldric tem os documentos reais da execucao da familia de Kael, provando que o Rei Valdris mentiu. Esses documentos poderiam redimir Malfeitor perante o Reino inteiro - ou condena-lo ainda mais dependendo de como sao usados.

ARCO: Aldric quer absolvicao, nao apenas o bem de Malfeitor. No final secreto, isso se torna uma traicao disfarçada de cuidado.

BERTHILDA — 78 anos | A Memoria da Aldeia

BERTHILDA — PERFIL COMPLETO

HISTORIA: Naceu em Crestfall, nunca saiu. Conheceu quatro geracoes de familias. Sabe quem comeceu quais brigas, quem tem segredos e quem fingia nao ter. Conhece o pai de Malfeitor de vista - eram criancas na mesma epoca. Nao sabe que Malfeitor e filho dele.

COMPORTAMENTO: Silencio gelado. Nao e cruel explicitamente. Apenas nao reconhece a existencia de Malfeitor. Esse silencio e mais pesado que qualquer insulto.

O QUE ELA GUARDOU: Berthilda sabe sobre a Seca de 847 que outros esqueceram. E a unica que liga os pontos quando a verdade emerge.

CONDICAO PARA MUDANCA: Berthilda so muda de opiniao se duas condicoes ocorrerem: Malfeitor descobrir quem foi seu pai E tomar uma acao publica de sacrificio pessoal pela aldeia. Ambos no Ato III.

IMPORTANCIA SISTEMICA: A aprovacao de Berthilda e o desbloqueio do final de Redenção Plena. Sem ela, o maximo alcancavel e o Impasse Tragico.

NPC	Trauma Central	Precisa de Malfeitor Para	Ponto de Ruptura
Gareth (45a)	Faliu uma vez, quase perdeu tudo. Desconfia de quem parece carente.	Alguem que pague em dia e nao traga drama	Malfeitor envolver a taverna em algum problema politico

NPC	Trauma Central	Precisa de Malfeitor Para	Ponto de Ruptura
Serena (29a)	Pai morreu na guerra. Aprendeu a forjar sozinha. Nao pede ajuda.	Provar que pode confiar antes de qualquer coisa	Malfeitor tentar 'consertar' algo dela sem permissao
Davi (38a)	Obsessao por conhecimento esconde medo de irrelevancia.	Um objeto de estudo sem julgamentos	Malfeitor recusar responder uma pergunta sobre seu passado
Gov. Stenn (52a)	Deve favores para nobres perigosos. Vive com medo encoberto de autoridade.	Um agente que faca coisas que ele nao pode fazer abertamente	Malfeitor descobrir o contrabando no subsolo da taverna
Nora - Bibliotecaria (71a)	Perdeu todos os livros raros num incendio por negligencia. Nao perdoa descuido.	Alguem que cuide dos livros restantes com reverencia	Malfeitor danificar qualquer item da biblioteca

3. Sistema de Dialogo MASCARA — Especificacao Completa

3.1 Arquitetura do Sistema

O sistema MASCARA (Modulacao Afetiva de Status, Contexto e Resposta Adaptativa) funciona em tres camadas simultaneas: o que Malfeitor diz (conteudo), como ele diz (aspecto) e o que o NPC interpreta (percepcao). Essas tres camadas podem divergir, criando drama organico.

EXEMPLO DO SISTEMA EM ACAO

EXEMPLO PRATICO: Malfeitor ajuda Lyra a carregar lenha. Opcoes:

- (A) SINCERIDADE + conteudo util = Lyra fica confusa mas nao rejeita. Score +1 confianca.
- (B) SARCASMO + conteudo util = 'Que surpresa, uma pedra que carrega peso.' Lyra interpreta como condescendencia. Score -1 confianca.
- (C) VULNERABILIDADE + conteudo util = 'Eu precisava fazer algo util hoje.' Lyra para. Olha. Nao responde. Score neutro mas abre nova branch de dialogo.
- (D) SILENCIO = Malfeitor simplesmente ajuda sem dizer nada. Lyra nao sabe como reagir. Score +2 confianca (acoes falam mais).

3.2 Os 8 Aspectos de Dialogo

Aspecto	O Que Comunica	NPCs que Respondem Bem	NPCs que Desconfiam	Custo de Uso
SINCERIDADE	Malfeitor fala o que realmente pensa, sem filtro	Gareth, Serena	Stenn, Davi (acha ingenuo)	Vulnerabilidade real, pode machucar
SARCASMO	Distancia emocional disfarçada de humor	Davi (acha intelectualmente estimulante)	Lyra, Berthilda	Bloqueia conexao profunda
VULNERABILIDADE	Admite fraqueza, medo, incerteza	Aldric, Lyra (avancado)	Stenn (ve como fraqueza exploravel)	Alto custo emocional, dificulta saves seguintes
MANIPULACAO	Usa verdades para criar impressao falsa	Stenn (reconhece e respeita)	Aldric (detecta imediatamente)	Custo moral permanente se descoberto
CULPA	Aceita responsabilidade sem pedido	Lyra (abertura minima), Berthilda	Gareth (vê como autopiedade)	Funciona uma vez por NPC, repetir desvaloriza

Aspecto	O Que Comunica	NPCs que Respondem Bem	NPCs que Desconfiam	Custo de Uso
CURIOSIDADE	Faz perguntas genuinas, sem agenda	Davi, Nora	Gareth (acha suspeito)	Baixo custo, alto ganho de informacao
AUTORIDADE	Residuo do Lorde: fala com convicção natural	Aldeaos anonimos	Todos os NPCs principais (causa rejeicao)	Funciona em crises, destroi relacoes cotidianas
SILENCIO	Nao responde, apenas age	Lyra (poderoso), Serena	Davi (precisa de resposta verbal)	Zero custo, resultado imprevisivel

3.3 Dialogos de Alta Fidelidade — Exemplos Reais

Cena: Confronto com Lyra na Praça — Dia 1

SCRIPT DE CENA — EXEMPLO

CONTEXTO: Malfeitor sai pela primeira vez. Lyra o ve e grita para todo mundo ouvir.

LYRA: 'Olha só quem apareceu. O Destruidor de Aldeias. O Terror do Norte. Que nome grande para um homem que mal consegue carregar agua.'

OPCOES (cada uma com aspecto visivel para o jogador):

[SARCASMO] 'Obrigado pelo resumo. Economizou minha apresentacao.'

> Lyra: olho no olho, furiosa. Respeita a compostura mas registra. Aldeaos riem nervosos.

[CULPA] 'Voce tem razao em cada palavra.'

> Lyra: para. Nao esperava isso. Confusa. Menos satisfeita do que imaginou que ficaria.

[SILENCIO] Malfeitor olha para ela, acena com a cabeca e continua andando.

> Lyra: 'OLHE PARA MIM QUANDO EU ESTIVER FALANDO!' Ela jogou uma pedra. Errou.

> Aldeaos ficam desconfortaveis. Lyra parece menor. Malfeitor nao reagiu.

[AUTORIDADE] 'Crianca. Voce nao sabe de nada.'

> ERRO CRITICO. Todos os aldeaos presentes registram isso negativamente. Lyra chora de raiva.

Cena: Noite da Taverna — Semana 3 — Gareth confessa algo

SCRIPT DE CENA — EXEMPLO

CONTEXTO: E Sabado a noite. Gareth bebeu um pouco mais que o normal. Malfeitor ajudou a lavar os copos. Estao sozinhos.

GARETH: 'Voce sabe o que e mais esquisito? Eu prefiro ter voce aqui do que aquele menestrel que ficou um mes. Pelo menos voce nao canta.'

OPCOES:

[CURIOSIDADE] 'O que aconteceu com o menestrel?'

> Gareth ri. Conta uma historia longa e divertida. Conversa avanca para territorio pessoal.

[VULNERABILIDADE] 'Obrigado. Preciso ouvir isso mais do que voce imagina.'

> Gareth para. Olha para Malfeitor diferente. 'Bebe alguma coisa.' Primeira vez que ofereceu.

[SARCASMO] 'O bar sobreviveu ao vilao final. E um milagre narrativo.'

> Gareth gargalha genuinamente. Mas o momento profundo passou.

[SILENCIO] Malfeitor apenas continua limpando o copo.

> Gareth: 'Voce e estranho, sabia?' Pausa. 'Mas nao do jeito ruim.' Continua limpando o balcao.

4. Sistemas de Jogo — Especificacao Tecnica Completa

💡 4.1 O Sistema de Confianca — Arquitetura Interna

Cada NPC tem um PERFIL DE CONFIANCA com 6 dimensoes independentes. Nao existe um numero unico de reputacao. O jogador so ve o comportamento do NPC, nunca os numeros.

Dimensao	O Que Mede	Como Aumenta	Como Cai	Impacto em Jogo
FAMILIARIDADE	Quanto tempo passou juntos	Interacoes cotidianas, qualquer que seja	Ficar dias sem contato (-1/dia)	Desbloqueia opcoes de dialogo
LEALDADE	Acredita que Malfeitor nao o trai	Defender o NPC publicamente, honrar promessas	Mentir, usar o NPC para ganho proprio	Determina se NPC guarda segredos
RESPEITO	Acha Malfeitor competente	Completar tarefas bem feitas, ter conhecimento	Falhar em tarefas, ser arrogante incompetente	Abre trabalhos melhores e mais pagos
SIMPATIA	Sente afeicao pessoal	Vulnerabilidade, humor no contexto certo	Sarcasmo mal-timed, frieza repetida	Conversa se torna mais rica e pessoal
MEDO	Residual da reputacao de vilao	Acoes de autoridade, uso de magia	Tempo, demonstrar fraqueza genuina	Bloqueia simpatia enquanto alto, protege de ataques
CURIOSIDADE	Quer entender quem Malfeitor e	Misterio calculado, historias parciais	Revelar tudo de uma vez, ser previsivel	Mantém o NPC engajado mesmo com medo

🔧 4.2 Sistema de Oficios — Especificacao de Cada Um

HERBALISMO — Arvore de Progressao

Nivel	Nome	Como Aprende	O Que Produce	Aplicacao Moral
1	Coleta Basica	Davi mostra as plantas mais comuns	Chá calmante, cataplasma simples	Cura a mãe de Lyra de uma tosse (abre branch)
2	Identificação	Erro: cria um remédio errado e passa mal	Remédios específicos por sintoma	Pode curar a mãe de Lyra (cena emocional única)
3	Combinacão	Descoberta própria + diário de Davi	Elixires de mais longa duração	Pode criar sonífero (uso ambíguo: bom ou mal)
4	Venenos	Leitura de livro proibido na biblioteca	Venenos de vários tipos de efeito	ESCOLHA MORAL: Stenn pede um veneno 'discreto'
5	Alquimia Herbal	Combinar com magia latente residual	Compostos únicos não documentados	Pode restaurar a sanidade da mãe de Lyra permanentemente

MAGIA LATENTE — O Sistema Mais Perigoso

MAGIA LATENTE — DESIGN DETALHADO

A magia de Malfeitor não desapareceu. Ela dorme. Conforme o jogo avança, fragmentos voltam de formas incontroláveis: um objeto se move sozinho quando Malfeitor fica frustrado; uma planta cresce mais rápido perto dele; seus sonhos interferem na realidade ao redor.

NIVEL 1 - INVOLUNTARIO (Ato I final): Magia acontece sem controle. Malfeitor não percebe, mas NPCs notam.

NIVEL 2 - CONSCIENTE MAS INSTAVEL (Ato II): Malfeitor pode TENTAR usar magia. 60% de chance de falhar. Falhas são visíveis.

NIVEL 3 - CONTROLAVEL COM CUSTO (Ato III): Magia funciona, mas cada uso cria uma 'marca' visível no sprite de Malfeitor. NPCs reconhecem. Confiança cai 20% em todos os NPCs presentes.

NIVEL 4 - DOMINIO (apenas rota Recaída): Malfeitor abraça a magia. Isso é tecnicamente o 'poder', mas fecha os finais de Redenção e Impasse. Só o final Recaída e O Segredo restam.

🎲 4.3 Sistema de Eventos Dinâmicos

Aém da história principal, Crestfall tem um sistema de eventos que ocorrem independentemente do jogador. Esses eventos criam oportunidades, crises e revelações não roteirizadas.

Evento	Trigger	Janela de Tempo	Consequencia Se Ignorado	Consequencia Se Envolvido
Doenca de Berthilda	Semana 4 automaticamente	3 dias para agir	Berthilda fica de cama, nao interage por 2 semanas	Usar herbalismo para ajudar: primeiro crack no gelo dela
Divida de Gareth	Randomico, semana 3-5	5 dias	Gareth fecha a taverna 2 dias (Malfeitor sem moradia!)	Malfeitor pode salvar a taverna com dinheiro ou com conexao politica
Fuga de informacao	Stenn libera rumor de que Malfeitor e vilao confirmado	Imediato, 4 dias de crise	Todos os NPCs recuam no nivel de confianca	Descobrir quem liberou e enfrentar Stenn diretamente
Retorno de ex-soldado	Um soldado de Edenvale reconhece Malfeitor	Ato II, semana 6	Soldado vai a Stenn, processo de expulsao comeca	Malfeitor pode falar com o soldado antes - resultado imprevisivel
Incendio no deposito	Acidental, randomico	Noite, 1 hora de acao	Parte do mercado destruida, NPCs mais ansiosos	Malfeitor agir primeiro na crise muda percepcao coletiva drasticamente
Chegada de mensageiro real	Heroi mandou verificar sobreviventes de Malfeitor	Ato III, fixo	Mensageiro encontra provas, Heroi volta em 7 dias	Malfeitor interceptar mensageiro: decisao moral pesada

4.4 O Sistema de Sonhos — Flashbacks Jogaveis

Todo Ato tem uma sequencia de sonho jogavel que ocorre durante a noite. Esses sonhos sao a unica vez que o jogador ve o passado de Malfeitor em primeira pessoa. A mecanica dos sonhos e diferente do jogo principal: controlada, linear, sem escolha — voce apenas testemunha.

Sonho	Ato	O Que Mostra	Mecanica Unica	Impacto Narrativo
O Tribunal	Ato I, Semana 1	A execucao da familia de Kael pelo Rei Valdris	Voce e Kael, jovem, tentando correr. Nao consegue.	Humaniza completamente Malfeitor. Nao tem escolha.
O Primeiro Saque	Ato I, Semana 3	O primeiro ato de vilania real de Malfeitor	Voce comanda. Aldeaos fogem. A escolha parece certa.	Confronta: havia prazer? Havia justificativa?

Sonho	Ato	O Que Mostra	Mecanica Unica	Impacto Narrativo
A Seca de 847	Ato II, Semana 2	O experimento que causou a seca de Crestfall	Voce ve o erro acontecer. Nao sabe que Crestfall foi afetada.	Antes da revelacao ingame. Jogador sabe antes de Malfeitor saber.
O Rosto de Edenvale	Ato II, Semana 5	O saque que matou o pai de Lyra	Voce ve o capitao Edric morrer. Ele chama o nome de Lyra.	O mais pesado. Joga antes de uma cena critica com Lyra.
A Batalha Final	Ato III, Semana 1	A derrota pelo Heroi, os escombros, Aldric chegando	Semi-jogavel: voce pode tentar lutar. Nao adianta.	Fecha o arco do passado. Prepara o julgamento final.

5. Design Sonoro — Especificação Completa

🎵 5.1 Filosofia Sonora

O som de Malfeitor é chiptune, mas não 8-bit de videogame genérico. A referência é o chiptune cinematográfico de compositores como Disasterpeace (Fez, It Follows) e Lena Raine (Celeste, Minecraft). Cada estado emocional tem textura sonora distinta.

Estado do Jogo	Instrumento Dominante	Tempo (BPM)	Textura	Referência Musical
Aldeia - Dia Comum	Flauta chip + baixo suave	72 BPM	Acolhedora com dissonância leve	Stardew Valley, mas com tensão baixa
Aldeia - Noite	Piano chip + pad de cordas	58 BPM	Melancólica, espacosa	Celeste - Confronting Myself
Dialogo de Alta Tensão	Percussão minimalista	Variável	Apenas ritmo, sem melodia	Disco Elysium - The Whirring Void
Flashbacks	Inversão da trilha atual	Nenhum	Distorcida, como memória quebrada	Originalmente Fez - Sync
Sonhos	Arpejo descendente + reverb longo	Flutuante	Densa e sufocante	Undertale - Waterfall, mais lenta
Crise/Evento Dramático	Strings chip + bombo	95 BPM	Urgente mas não épica	Hyper Light Drifter - Drifter
Redenção (cenas finais)	Todos os instrumentos + voz chip	64 BPM	Calorosa, resolvida	Celeste - Reach for the Summit
Final Recaída	Melodia principal invertida e distorcida	80 BPM	Familiar mas errada	Undertale - Your Best Nightmare

🔊 5.2 Design de Efeitos Sonoros

Cada NPC tem assinatura sonora. Quando um NPC aparece na tela, um breve motivo de 2-3 notas soa sutilemente. Jogadores que prestam atenção aprendem a identificar NPCs pelo som antes de vê-los.

NPC	Motivo	Instrumento	Tonalidade
Malfeitor	3 notas descendentes, pausadas	Piano chip com reverberação	Menor natural

NPC	Motivo	Instrumento	Tonalidade
Lyra	2 notas agudas, agressivas	Buzzer chip, sem suavizacao	Diminuta (dissonante)
Aldric	4 notas ascendentes, calmas	Orgao chip	Maior com 7a
Gareth	Nota grave unica, plana	Baixo chip	Tritono (ambigua)
Serena	3 notas rapidas, metalicas	Arpejo chip	Menor melodica
Berthilda	Silencio. Nenhum motivo.	—	—
Stenn	5 notas descendentes, lisas	Vibrato chip	Maior (falsa positividade)

6. Design Visual 8-bit — Especificacao Artistica Expandida

6.1 Spritesheet de Malfeitor — Especificacao Completa

O sprite de Malfeitor deve ser o mais expressivo do jogo. Ele usa uma capa escura com detalhes purpura que vai se degradando conforme o jogo avanca. A progressao do sprite e visual e narrativa ao mesmo tempo.

Semana In-Game	Estado Visual da Capa	Detalhe Extra	Simbolismo
Semana 1-2	Escura, integra, bordas visiveis	Simbolos de poder ainda legíveis	Ainda o Lorde, por fora
Semana 3-4	Uma rasgadura no ombro esquerdo	Poeira persistente	Vulnerabilidade começando
Semana 5-7	Bordas desbotadas, remendos visiveis	Bolsos com ferramentas de oficio	Esta trabalhando, adaptando
Semana 8-10	Metade da capa substituida por tecido comum	Mistura de paletas: passado e presente	Identidade em transicao
Ato III - Redenção	Capa fora. Roupa de aldeao comum.	Expressao mais aberta, menos defensiva	Chegou. Ou quase.
Ato III - Recaída	Capa restaurada, limpa e escura	Olhos com brilho roxo de magia	De volta. Completamente.

6.2 Animacoes Essenciais — Lista Tecnica

Malfeitor (24 animacoes minimas):

- Caminhar (4 direcoes, 8 frames)
- Correr (4 direcoes, 8 frames)
- Parado (idle, 4 frames, respiracao)
- Cavar/Plantar (4 frames)
- Usar ferramenta (6 frames)
- Dormir (4 frames)
- Magia involuntaria (6 frames)

NPCs (12 por NPC principal):

- Caminhar (2 direcoes, 6 frames)
- Parado (idle, 4 frames)
- Trabalhando (6 frames especifico)
- Positivo: 3 niveis de intensidade
- Negativo: 3 niveis (desconfiança, raiva, fuga)
- Surpreso (4 frames)

Ambiente (animacoes de cenario):

- Fogo de fogueira (8 frames, loop)
- Agua do rio (6 frames, loop)
- Folhas no vento (4 frames)
- Chuva (tiles de particula)
- Lanternas oscilando (4 frames)
- Fumaca de forja (6 frames)
- Mercado: bandeirinhas (4 frames)
- Sombra de nuvem passando

- Magia consciente (10 frames, impacto visual)
- Receber golpe (4 frames)
- Emocao: surpresa (6 frames)
- Emocao: culpa (8 frames, lenta)
- Emocao: sarcasmo (4 frames)
- Chorando (Lyra: 8 frames)
- Rindo (Gareth: 6 frames)
- Meditando (Aldric: 4 frames)
- Gesto de recusa (Berthilda: 3 frames)
- Acenar (NPCs positivos avancados)
- Estrelas piscando (noite, 3 frames)
- Transicao dia/noite (gradiente de 10s)
- Magia de Malfeitor: particulas (12 frames)

6.3 Especificacao de Interface — Cada Tela

Tela/UI	Layout	Estilo Visual	Animacoes
Caixa de Dialogo	Bottom-screen, 3 linhas de texto, retrato NPC esquerda	Bordas diferentes por NPC, papel pergaminho	Texto aparece letra por letra, retrato pisca ao falar
Inventario	Bolso desenhado a mao, 12 slots visuais	Ilustracao de bolsa real, itens desenhados	Balançar ao abrir, itens caem no lugar
Mapa da Aldeia	Pergaminho desenhado, locais como icons 16x16	Linhos de tinta, manchas de cor por area	Pin aparece ao descobrir local novo
Tela de Status do Oficio	Nenhuma: apenas objetos criados como historico	Visual de bancada com itens feitos	Item criado flutua e vai para inventario
Menu de Pausa	Simples, lista, minimalist	Fundo escurecido, caligrafia pixel	Fade in rapido, sem animacao exagerada
Tela de Titulo	Placa de madeira entalhada, tocha animada	Pixel art elaborado, cena de Crestfall ao fundo	Vento move arvores, fumaca da taverna
Notificacoes	Sino no canto superior, toque de sino	16x16 sino com animacao de toque	Desaparece em 4 segundos, nao bloqueia jogo
Game Over (expulsao)	Tela com Malfeitor saindo pela estrada	Silhueta na noite, aldeias atras	Longa, sem pressa, dolorosa de ver

7. Stack Completa de IA para Desenvolvimento

OBJETIVO DESTA SECAO

Esta secao documenta as melhores ferramentas de IA disponiveis em 2025-2026 para cada disciplina do desenvolvimento de Malfeitor. O objetivo e permitir que 1 desenvolvedor com IA alcance a qualidade de um time de 5-8 pessoas.

7.1 Motor de Jogo — Decisao Definitiva

Motor	Versao	Pro para Malfeitor	Contra	Veredicto
Godot 4.3	LTS 2025	Open source, GDScript simples, 2D nativo, exporta para tudo, comunidade ativa, IA integrada bem	Menos recursos de AI coding que Unity, docs em expansao	RECOMENDADO #1
Unity 6	LTS 2025	Maior ecossistema, mais tutoriais de IA, Muse AI integrado, mais assets 2D disponiveis	Licenca paga para receita >\$200k, mais pesado para 2D simples	RECOMENDADO #2
GDevelop 5	2025	100% visual, exporta para web facilmente, gratis	Limitacoes para sistemas complexos como MASCARA	MVP rapido apenas
RPG Maker MZ	2025	Feito para RPG, dialogos nativos	Visual limitado, dificil personalizar pixel art elaborado	NAO RECOMENDADO
Custom (Phaser.js)	3.x	Total controle, roda no browser	Tempo de desenvolvimento 3x maior, reinventar a roda	SO SE WEB-FIRST

7.2 IA para Programacao — A Espinha Dorsal

Ferramenta	Tipo	Uso no Projeto	Custo	Qualidade 2025
Cursor IDE	Editor com IA	PRINCIPAL: escrever todo o GDScript/C#, refatorar, debugar, gerar sistemas inteiros por descricao	USD 20/mes	★★★★★ Melhor do mercado
Claude Sonnet (Anthropic)	LLM via API	Gerar logica complexa do MASCARA, sistemas de flags, arquitetura do banco de dados de NPCs	USD 15/mes (uso moderado)	★★★★★ Raciocinio superior

Ferramenta	Tipo	Uso no Projeto	Custo	Qualidade 2025
GPT-4o (OpenAI)	LLM via ChatGPT	Segundo par de olhos, validar arquitetura, gerar variações de diálogo em volume	USD 20/mes	★★★ Complemento ótimo
GitHub Copilot	Autocomplete	Completar código linha a linha enquanto escreve	USD 10/mes	★★★★ Util no dia a dia
Gemini 2.0 Pro	LLM	Analise de código longo, revisão de lógica narrativa complexa	Gratis com limites	★★★ Bom para contexto longo
v0 by Vercel	UI/Frontend	Se criar uma ferramenta web de apoio (editor de diálogo, visualizador de flags)	Gratis com limites	★★★★ Rápido para interfaces
Replit Agent	Coding agent	Prototipagem rápida de sistemas isolados para testar antes de integrar ao Godot	USD 25/mes	★★★ Bom para testes

⌚ 7.3 IA para Arte Pixel Art — O Desafio Central

Esta é a área mais desafiadora para IA em 2025. Pixel art tem regras muito específicas (paleta limitada, anti-aliasing manual, consistência de estilo) que a maioria das IAs de imagem ignora. O workflow correto usa IA como RASCUNHO, não como produto final.

WORKFLOW IA + HUMANO PARA PIXEL ART

WORKFLOW RECOMENDADO PARA SPRITES:

1. Descrever o sprite para IA gerativa (conceito e emoção, não pixel por pixel)
2. Gerar várias variações de conceito em resolução normal
3. Redimensionar para a resolução alvo (ex: 24x32px) com nearest neighbor
4. Corrigir manualmente no Aseprite: paleta, contornos, detalhes
5. Criar animações frame a frame no Aseprite usando o sprite corrigido como base

RESULTADO: 60-70% do trabalho de arte inicial feito pela IA, 30-40% de refinamento humano

Ferramenta	Tipo	Uso Específico no Projeto	Custo	Limitações para Pixel Art
Midjourney v7	Geracão de imagem	Concept art de personagens, cenários de referência, mood boards	USD 10-60/mes	Não faz pixel art nativo. Usa como conceito.
Adobe Firefly 3	Geracão de imagem	Alternativa ao MJ, melhor para cenários arquitetônicos de Crestfall	Incluído no CC	Mesma limitação de pixel art

Ferramenta	Tipo	Uso Especifico no Projeto	Custo	Limitacoes para Pixel Art
Leonardo.ai	Geracao de imagem	Tem modelos especializados em game assets e pixel art	USD 10-24/mes	★★★★ Melhor IA para pixel art direto
Stable Diffusion (local)	Geracao local	Usar modelos pixel art finetuned (PixelArt XL, etc), sem custo recorrente	Setup inicial (GPU necessaria)	★★★★ Melhor custo-beneficio longo prazo
DALL-E 3 (via ChatGPT)	Geracao de imagem	Ideacao rapida, sem qualidade de producao	Incluido no ChatGPT Plus	Pixel art ruim, mas rapido para conceitos
Aseprite (com scripts IA)	Editor pixel art	Ferramenta de edicao ESSENCIAL. Nao gera, mas edita e anima sprites	USD 19.99 unico	★★★★★ Insubstituivel para animacao
Pixquare / PixelLab	Apps mobile de pixel art	Iterar rapidamente em sprites pelo celular	USD 4-8/mes	Complementar ao Aseprite
Upscayl (open source)	Upscaling	Aumentar resolucao de referencias sem perder qualidade	Gratis	Util para referencias externas

🎵 7.4 IA para Audio e Musica Chiptune

Ferramenta	Tipo	Uso no Projeto	Custo	Qualidade
Suno AI v4	Geracao musical	Gerar trilhas chiptune/8-bit por descricao textual de emocioao e cena	USD 10-30/mes	★★★★★ Revolucionario para 2025
Udio	Geracao musical	Alternativa ao Suno, melhor para estilos mais especificos de chiptune	USD 10/mes	★★★★ Excelente complemento
AIVA	Composicao IA	Criar variacoes de um tema principal com diferentes instrumentacoes	USD 11-33/mes	★★★★ Mais controlavel
FamiTracker (manual)	Tracker NES	Criar musica chiptune autentica de NES manualmente se quiser autenticidade maxima	Gratis	★★★★★ Autentico mas curva de aprendizado alta
LMMS	DAW gratis	Editar e ajustar musicas geradas por IA, mixar, adicionar SFX	Gratis	★★★★ Essencial para ajustes

Ferramenta	Tipo	Uso no Projeto	Custo	Qualidade
ElevenLabs	Voz sintetica	Se adicionar narrador opcional (voz do diario de Malfeitor)	USD 5-22/mes	★★★★★ Melhor voz IA do mercado
Freesound.org + IA de editar	SFX	Base de sons para editar com IA (Adobe Podcast, etc)	Gratis + USD 5/mes	★★★ Para SFX ambientais
Sfxr / Bfxr	Geracao de SFX chip	Gerar efeitos sonoros 8-bit: passos, itens, UI, magia	Gratis	★★★★★ Padrao da industria indie

7.5 IA para Narrativa e Dialogo

O volume de texto de Malfeitor (80k-120k palavras) seria impossivel para um dev solo sem IA. O workflow correto usa IA para gerar variações, manter consistência de tom e testar coerência narrativa.

Ferramenta	Tipo	Uso Especifico	Custo	Observacao Critica
Claude Opus	LLM (Anthropic)	Gerar todos os dialogos mantendo consistencia de voz de cada NPC; revisar coerencia narrativa entre flags	USD 15-60/mes	Melhor para manutencao de voz e coerencia de longo prazo
ChatGPT GPT-4o	LLM (OpenAI)	Gerar volume de dialogos secundarios, NPCs anonimos, descricoes de locais	USD 20/mes	Bom para volume, menos consistente em voz
Notion AI	Notas + IA	Manter o GDD atualizado, gerar resumos de decisoes, rastrear flags criadas	USD 8/mes	Essencial para organizacao do projeto
Twine + ChatGPT	Narrativa interativa	Prototipagem das arvores de dialogo antes de codificar no Godot	Gratis + USD 20/mes	Twine e gratis; validar fluxos antes de implementar
Rytr / Jasper	Copywriting IA	Textos de marketing, descricao da Steam page, patch notes	USD 9-49/mes	Nao usar para dialogo do jogo
Google NotebookLM	RAG sobre docs	Fazer perguntas sobre o GDD: 'Esse dialogo contradiz o que Lyra disse na semana 3?'	Gratis	★★★★★ Subestimado para consistencia narrativa

🔍 7.6 IA para Testes e QA

Ferramenta	Uso	Custo	Beneficio
Claude + Godot scripts	Gerar casos de teste automatizados para cada flag narrativa	USD 15/mes	Testa combinacoes de estados que seriam impossiveis manualmente
PlaytestCloud	Playtesters reais assistidos por IA para analise de sessao	USD 50-200/teste	Feedback qualitativo de jogadores reais com analise de heatmap
GameAnalytics (gratis)	Analytics de comportamento em sessoes de playtest	Gratis	Ver onde jogadores abandonam, quais cenas travam
ChatGPT como playtester	Simular respostas de jogadores a cenas criticas	USD 20/mes	Validar se cenas tem o impacto emocional pretendido
Sentry	Monitoramento de erros em producao	USD 26/mes	Alertas em tempo real de bugs em saves dos jogadores

📣 7.7 IA para Marketing e Distribuicao

Ferramenta	Tipo	Uso	Custo
CapCut + IA	Video	Criar videos de devlog com edicao automatica, legendas, cortes	Gratis / USD 8/mes
Canva Magic	Design	Criar press kit, banners de Steam, thumbnails de YouTube	Gratis / USD 15/mes
Hootsuite / Buffer	Social Media	Agendar posts de devlog com IA para sugerir melhores horarios	USD 18/mes
Typeform + IA	Pesquisa	Criar surveys de feedback para playtesters com analise automatica	USD 25/mes
Keymailer	Press/Influencer	Distribuir keys para criadores de conteudo de jogos indie automaticamente	USD 30/mes
SteamSpy analise	Business Intel	Pesquisar dados de jogos similares para definir preco e estrategia	Gratis

⚡ 7.8 Stack Resumida — O Minimo Viavel para 1 Dev Solo

STACK RECOMENDADA PARA SOLO DEV

Se voce tem USD 100-150/mes para ferramentas de IA, esta e a combinacao que maximiza resultado:

TIER 1 - ESSENCIAL (USD 70/mes):

- > Cursor IDE: USD 20/mes — para todo o codigo GDScript
- > Claude Pro: USD 20/mes — narrativa, arquitetura, dialogo
- > Suno AI: USD 10/mes — toda a trilha sonora
- > Leonardo.ai: USD 10/mes — concept art e sprites iniciais
- > Aseprite: USD 19.99 unico — editor de pixel art

TIER 2 - ACELERADOR (USD 50/mes adicionais):

- > ChatGPT Plus: USD 20/mes — volume de dialogo secundario
- > GitHub Copilot: USD 10/mes — autocomplete no codigo
- > ElevenLabs Starter: USD 5/mes — narrador opcional
- > Midjourney Basic: USD 10/mes — mood boards e referencias
- > GameAnalytics: GRATIS — analytics de playtest

TIER 3 - OPCIONAL (se ja gerando receita):

- > PlaytestCloud, Sentry, Keymailer para fase de lancamento

7.9 Workflow Semanal com IA — Rotina do Dev

Dia	Foco	Ferramentas IA Usadas	Entregavel
Segunda	Planejamento e arquitetura	Claude (design), Notion AI (docs)	Decisoes de design da semana documentadas
Terca	Desenvolvimento de sistemas (codigo)	Cursor + Claude + GitHub Copilot	1-2 sistemas codificados e testados
Quarta	Arte e assets	Leonardo.ai + Aseprite + Suno AI	3-5 sprites ou 1 trilha musical
Quinta	Narrativa e dialogo	Claude Opus + Google NotebookLM	100-300 linhas de dialogo geradas e revisadas
Sexta	Integracao e testes	Cursor + Claude (casos de teste)	Build do dia jogavel sem regressoes
Sabado	Polimento e devlog	CapCut IA + Canva Magic	Post de progresso semanal nas redes
Domingo	Revisao e planejamento	Claude (revisao critica) + Notion	GDD atualizado, lista da proxima semana

8. Arquitetura Técnica — Godot 4 + IA

📁 8.1 Estrutura de Pastas do Projeto

ESTRUTURA DE PASTAS GODOT 4

```
res://
/actors      — Scenes e scripts de personagens (player, NPCs)
/actors/player — Malfeitor: sprite, controller, states
/actors/npcs   — Um folder por NPC com scenes, dialogos, AI states
/systems     — Sistemas core do jogo
/systems/mascara — Sistema de dialogo MASCARA
/systems/trust   — Sistema de confiança de NPCs
/systems/rumors  — Sistema de rumores
/systems/time    — Ciclo dia/noite e calendario
/systems/craft   — Sistema de ofícios
/systems/events  — Eventos dinâmicos da aldeia
/systems/dreams  — Sequências de sonho/flashback
/world        — Mapas e cenários de Crestfall
/ui           — Todos os elementos de interface
/assets/sprites — Spritesheet de personagens e tiles
/assets/audio   — Trilhas e SFX organizados por contexto
/data          — Arquivos JSON: dialogos, eventos, NPC profiles
/saves         — Sistema de save com histórico de 5 slots
/tests        — Scripts de teste automatizado de flags
```

▶ 8.2 Arquitetura do Sistema de Flags Narrativas

O sistema de flags é a espinha dorsal técnica do jogo. Toda decisão, toda descoberta, toda relação e armazenada como flag. O sistema deve ser robusto, auditável e resistente a estados contraditórios.

SISTEMA DE FLAGS — NOMENCLATURA

CATEGORIAS DE FLAGS:

```
FLAG_WORLD_*   — Estado do mundo (FLAG_WORLD_DROUGHT_REVEALED,
FLAG_WORLD_STENN_DEBT)
FLAG_NPC_*_*   — Estado por NPC (FLAG_NPC_LYRA_READING_STARTED,
FLAG_NPC_ALDRIC_SECRET_1)
FLAG_TRUST_*_* — Dimensões de confiança (FLAG_TRUST_LYRA_LOYALTY = 3)
FLAG_PLAYER_*   — Estado de Malfeitor (FLAG_PLAYER_MAGIC_LEVEL,
FLAG_PLAYER_CAPE_STATE)
FLAG_CRAFT_*    — Progresso de ofícios (FLAG_CRAFT_Herb_Level = 2)
```

FLAG_RUMOR_* — Rumores ativos e status (FLAG_RUMOR_MAGE_ACTIVE, FLAG_RUMOR_MAGE_DISTORTED)
 FLAG_MEMORY_* — Sonhos e flashbacks vistos (FLAG_MEMORY_TRIBUNAL_SEEN)
 FLAG_ENDING_* — Pre-condicoes de final (calculadas a cada decisao importante)

REGRA DE OURO: Toda flag tem um log com timestamp ingame e o evento que a criou.
 Isso permite o sistema de NotebookLM auditar contradicoes e o save ter historico completo.

8.3 Integracao de IA no Pipeline de Desenvolvimento

Tarefa de Dev	Prompt para IA (exemplo)	Ferramenta	Output Esperado
Criar sistema de rumores	'Crie um sistema Godot 4 GDScript onde rumores tem TTL, se distorcem ao passar por NPCs com variavel de gossip_tendency, e decaem com tempo. Usar sinais para notificar NPCs.'	Cursor + Claude	Script RumorSystem.gd completo e funcional
Gerar dialogos de Lyra	'Escreva 20 linhas de dialogo de Lyra (13 anos, raivosa, inteligente) para o Dia 1-7 com Malfeitor. Aspecto do dialogo: hostilidade ativa. Tom: dor real, nao vitimismo.'	Claude Opus	JSON com linhas, aspectos, condicoes e branches
Criar sprite de Malfeitor	'Pixel art character, 24x32px, dark mage in tattered purple cloak, week 3 of redemption, one visible mend on shoulder, pixel art style similar to Hyper Light Drifter, side-view, 4-directional walk cycle reference'	Leonardo.ai	Imagen de referencia para refinar no Aseprite
Compor trilha da taverna	'Chiptune tavern music, warm but with underlying melancholy, 72 BPM, NES-style, loop seamlessly, 2 minutes, reference: Stardew Valley but darker'	Suno AI	MP3 de trilha para ajustar no LMMS
Balancear economia	'Dado este sistema de economia [descrever], simule 28 dias de gameplay com comportamento medio de jogador. Onde o jogador vai ficar sem dinheiro? Quando a tensao economica cede?'	Claude + Python sim	Relatorio de balanceamento com ajustes sugeridos

9. Os 5 Finais — Especificacao Completa

◆ 9.1 FINAL 1 — A Redenção Plena

REDENÇÃO PLENA

CONDICOES: Lyra perdoou (arco completo); Berthilda aprovou (duas condicoes); Aldric revelou sua historia completa; Malfeitor NAO usou magia; Stenn foi confrontado publicamente; Heroi chegou e foi encontrado por Malfeitor antes de Stenn.

CENA FINAL: Malfeitor na praca, sem a capa. O Heroi esta la. Pela primeira vez, os dois falam como pessoas, nao como papeis. O Heroi sabe quem Kael era. A aldeia observa. Nao ha discurso. Ha silencio, e entao Berthilda, que nunca falou com Malfeitor, atravessa a praca e lhe entrega pao fresco.

MUSICA: Tema principal com todos os motivos de NPCs em harmonia pela primeira vez.

DURACAO DA CENA: 8-12 minutos. Sem pressa. Sem skip recomendado.

POS-CREDITOS: Crestfall 6 meses depois. Malfeitor tem nome real na placa da porta.

✿ 9.2 FINAL 2 — O Impasse Trágico

IMPASSE TRÁGICO

CONDICOES: Malfeitor mudou genuinamente. Mas o soldado de Edenvale chegou antes de Stenn ser confrontado. Stenn usou as evidencias. A aldeia esta dividida: metade acredita que Malfeitor mudou, metade nao aceita.

CENA FINAL: Um voto na praca. Metade quer que fique, metade quer que va. Por uma diferença de dois votos, Malfeitor e expulso. Gareth vota para ficar. Lyra nao vota, apenas olha. Berthilda vota para ir embora.

NOTA DE DESIGN: Este e o final mais honesto. A redenção real nao garante aceitacao social. O jogo nao pede desculpa por isso.

MUSICA: Tema de Malfeitor sozinho, sem os motivos dos NPCs.

POS-CREDITOS: Malfeitor na estrada. Uma voz (Lyra) grita seu nome verdadeiro. Ela corre ate ele. Da um objeto: o livro de leitura. Nao diz nada. Volta para a aldeia.

● 9.3 FINAL 3 — A Recaída

A RECAÍDA

CONDICOES: Malfeitor usou magia em pelo menos 3 ocasoes; usou o veneno de Davi; mentiu para Lyra e ela descobriu.

CENA FINAL: Nao ha confronto heroico. Malfeitor simplesmente vai embora. Ninguem chora. Gareth tranqueia a taverna. Davi escreve no diario: 'Experimento concluido. Hipotese nao confirmada.' Lyra olha pela janela ate sumir.

NOTA DE DESIGN: Nao ha musica epica de vilao. E silencio. A ausencia de reacao e o pior castigo.

POS-CREDITOS: Malfeitor num castelo em ruinas. Reconstruindo. O ciclo recomeça. Provavelmente.

🔑 9.4 FINAL 4 — O Segredo

O SEGREDO

CONDICOES: SO DISPONIVEL EM SEGUNDA RUN com New Game+. Malfeitor deve ter descoberto que seu pai viveu em Crestfall (run anterior) E ter preservado a confianca de Aldric ao maximo.

CENA FINAL: Aldric revela que foi ele quem entregou a familia de Kael ao Rei Valdris 20 anos atras. Salvou Malfeitor por culpa, nao por bondade. O jogo congela. Nao ha opcoes de dialogo. Apenas o rosto de Malfeitor.

NOTA DE DESIGN: O jogador nao sabe o que fazer. Nao ha musica. Ha 30 segundos de silencio absoluto antes de fade to black.

POS-CREDITOS: Dois resultados aleatorios, sem aviso: (A) Malfeitor perdoa Aldric em silencio e parte. (B) A cadeira de Aldric esta vazia de manha. Ninguem sabe onde ele foi.

📖 9.5 FINAL 5 — A Cronica (Final Bonus)

A CRONICA — FINAL BONUS

CONDICOES: Malfeitor completou o oficio de escrita ao maximo E ajudou Nora na biblioteca em pelo menos 8 ocasoes E encontrou todos os 5 fragmentos de historia de Crestfall.

CENA FINAL: Malfeitor escreve. O que ele escreve e o que o jogador acabou de jogar - a historia de Crestfall, incluindo ele mesmo, nao como vilao nem como heroi, mas como pessoa. O livro e deixado na biblioteca.

NOTA DE DESIGN: E um final sobre narrativa e memoria. Sobre o poder de contar historias. Sobre o que fica depois que as pessoas vao embora.

POS-CREDITOS: 50 anos depois. Um estudante lê o livro de Kael Ashmore. Nao sabe quem foi. Acha fascinante.

10. Roadmap Atualizado com IA

10.1 Fases de Desenvolvimento

Fase	Periodo	Foco	Entregaveis IA-Assistidos	Milestone
0 - Setup	Semanas 1-2	Configurar Godot, Cursor, todas as IAs; criar estrutura de pastas; definir pipeline	Prompt templates para cada tipo de tarefa	Dev environment 100% funcional com IA
1 - Prototipo Narrativo	Semanas 3-6	Sistema MASCARA basico; 1 NPC (Gareth); 3 dialogos por aspecto; calendario simples	Claude: 200 linhas de dialogo; Cursor: MASCARA v1	Demo jogavel de 15min com 1 NPC
2 - MVP Aldeia	Semanas 7-16	Crestfall completa; 3 NPCs (Lyra, Aldric, Serena); Ato I completo; arte base	Leonardo: todos os sprites v1; Suno: 4 trilhas	Ato I completo - Demo publica no itch.io
3 - Expansao	Semanas 17-30	Todos os 7 NPCs; sistema de rumores; 4 oficios; sonhos; Ato II	Claude: 800+ linhas dialogo; Suno: 8 trilhas adicionais	Beta fechado - 50 testadores selecionados
4 - Finalizacao	Semanas 31-42	Ato III; 5 finais; polimento de arte; audio final; localizacao EN/PT	ElevenLabs: narrador; Suno: trilhas finais; Canva: press kit	Build final para revisao Steam
5 - Lancamento	Semana 43	Launch Steam; marketing; press kit; devlog de lancamento	CapCut: trailer; Canva: materiais; ChatGPT: press release	LANCAMENTO PUBLICO
6 - Pos-lancamento	Mes 12-18	DLC Aldric; versao mobile; New Game+; Final O Segredo	Stack completa baseada em feedback	Expansao da base de jogadores



MALFEITOR foi projetado para durar.

Nao na memoria de quem completou todos os finais.

Mas na mente de quem ficou pensando no Impasse Tragico por uma semana.

PRD v2.0 | Versao Expandida com Stack de IA | 2025-2026