



MALFEITOR: O Vilão que Sobreviveu

MASTER DEVELOPMENT BIBLE

Technical Design Document | Dialogue Script | Asset Bible
v4.0 | Stack: *HTML + CSS + JavaScript* | Demo: Ato I, Dias 1–7

🌐 **WEB:** Este documento substitui completamente o MasterBible v3.0 (Godot). O jogo roda no browser. Sem motor proprietário. Sem compilação. Stack: **HTML5 + CSS3 + JavaScript vanilla + bibliotecas leves.**

ÍNDICE

PARTE I — Technical Design Document (TDD)

- 1.1 Stack Web — Decisão Definitiva
- 1.2 Arquitetura do Projeto — Estrutura de Pastas
- 1.3 Schema JSON — NPC Profile e Trust
- 1.4 Sistema MASCARA — Aspecto × NPC Delta Table
- 1.5 Schema JSON — Nô de Diálogo
- 1.6 Schema JSON — Flags
- 1.7 Algoritmo de Save/Load (localStorage)
- 1.8 Algoritmo de Avaliação de Final
- 1.9 Sistema de Tempo e Calendário
- 1.10 Sistema de Economia
- 1.11 Magia Latente
- 1.12 Sistema de Rumores

PARTE II — Dialogue Script Master: Demo (Dias 1–7)

Cenas D1-01 até D5-01 com branches completos

PARTE III — Asset Bible Web

- 3.1 Sprites (CSS + PNG spritesheet)
- 3.2 Paleta de Cores Oficial

3.3 UI: Layout e Componentes

3.4 Áudio

PARTE I — TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

1.1 — Stack Web — Decisão Definitiva

◆ A mudança de Godot para Web é a decisão mais importante deste documento. Implica em zero compilação, deploy instantâneo, acesso via URL e zero atrito de instalação para playtesters.

Camada	Tecnologia	Justificativa	Alternativa Considerada
Motor de jogo	JavaScript Vanilla + Canvas 2D API	Zero dependência, máximo controle, roda em qualquer browser	Phaser.js (mais pesado, desnecessário para este escopo)
Rendering 2D	HTML5 Canvas + requestAnimationFrame	Pixel-perfect rendering, controle total de z-index	WebGL (overkill para pixel art 2D)
UI / HUD	HTML + CSS sobre o Canvas	DOM é mais fácil para UI que Canvas; separa rendering de interface	Canvas puro para UI (trabalhoso e frágil)
Dados de jogo	JSON files (fetch) ou inline JS objects	Simples, editável sem build	SQLite WASM (complexo demais para demo)
Save System	localStorage	Nativo no browser, zero servidor	IndexedDB (necessário só se save > 5MB)
Áudio	Web Audio API + Howler.js	Howler abstrai compatibilidade entre browsers	Tone.js (focado em síntese, não playback)
Pixel Art Scaling	CSS image-rendering: pixelated	Mantém visual pixel art sem blur	Canvas drawImage scaling manual
Bundling	Nenhum — arquivos ES Modules nativos	Zero configuração, funciona em file://, sem Node.js no runtime	Vite/Webpack (adiciona complexidade desnecessária para demo)

🌐 WEB: Para a DEMO do Ato I (Dias 1-7): JavaScript vanilla puro. Sem frameworks. Sem bundler. Um arquivo index.html abre e o jogo roda. Isso é intencional — máxima portabilidade para playtesters.

1.2 — Arquitetura do Projeto — Estrutura de Pastas

malfeitor/

index.html	← Entry point. Abre e joga.
style.css	← Estilos globais + pixel art classes
src/	← Todo JavaScript
main.js	← Init, game loop, scene manager
engine/	← Canvas 2D: draw sprites, tiles, effects
renderer.js	← Teclado, mouse, touch
input.js	← Wrapper Howler.js
audio.js	← localStorage serializer
save.js	
systems/	← Singleton. Fonte de verdade de todo estado.
FlagSystem.js	← 6 dimensões por NPC + arc state
TrustSystem.js	← Aspecto → delta table → aplica trust
MascaraSystem.js	← Carrega JSON, renderiza caixa, branches
DialogueSystem.js	← Dia, hora, semana, ticks
TimeSystem.js	← Ouro, aluguel, rendas
EconomySystem.js	← Eventos dinâmicos com janela de tempo
EventSystem.js	
scenes/	
SceneManager.js	← Troca de cenas com fade
TavernScene.js	← Interior da Taverna
TownSquareScene.js	← Praça Central
ChurchScene.js	← Igreja
actors/	
Player.js	← Malfeitor: movimento, animação, estado
NPC.js	← Classe base de NPC
Gareth.js	
Lyra.js	
ui/	
DialogueBox.js	← Caixa de diálogo HTML sobre canvas
HUD.js	← Dia, ouro, notificações
TrustPanel.js	← Painel de confiança sem números
data/	
dialogues/	
act1_week1.json	← Todos os nós de diálogo Dias 1-7
npcs/	
gareth.json	
lyra.json	
events/	
act1_events.json	
assets/	
sprites/	← PNGs com spritesheet
tiles/	← Tilesets 16x16
audio/	
music/	← OGG
sfx/	← WAV/OGG
fonts/	
press-start-2p.woff2	← Google Fonts offline
lib/	
howler.min.js	← Única dependência externa

1.3 — Schema JSON — NPC Profile e Trust

```
// data/npcs/gareth.json
{
  "npc_id": "gareth",
  "display_name": "Gareth",
  "age": 45,
  "trust": {
    "familiaridade": 0, // [-10, 20] - decai -1/dia sem contato
    "lealdade": 0, // [-10, 15] - nunca decai espontaneamente
    "respeito": 0, // [-10, 15] - cai com falhas de tarefa
    "simpatia": 0, // [-10, 15] - cai com sarcasmo repetido
    "medo": 2, // [0, 15] - decai -1/semana sem magia/autoridade
    "curiosidade": 3 // [0, 10] - cai se Malfeitor for previsível
  },
  "arc_state": "neutral", // hostile|neutral|warming|trust|broken|locked
  "last_interaction_day": 0,
  "lies_detected": 0,
  "culpa_used": false,
  "thresholds": {
    "dialogo_desbloqueado": 5,
    "ruptura_irreversivel": -5,
    "medo bloqueia simpatia": 10
  },
  "schedule": [
    { "start": 6, "end": 11, "location": "tavern_kitchen" },
    { "start": 11, "end": 23, "location": "tavern_main" }
  ],
  "sprite": "gareth",
  "portrait_states": ["neutral", "pleased", "suspicious", "angry"]
}
```

◆ Os perfis de NPC são carregados uma vez no init e mantidos em memória pelo TrustSystem. O JSON em disco é apenas o estado inicial. O estado mutável vive no save (localStorage).

1.4 — Sistema MASCARA — ASPECT_DELTA_TABLE Completa

◆ Esta é a tabela de lei absoluta. Cada aspecto × NPC = delta aplicado às 6 dimensões. Implementar como objeto JavaScript frozen (Object.freeze) — nunca mutável em runtime.

Aspecto	Gareth	Lyra	Aldric	Serena	Davi	Stenn	Nora
SINCERIDADE	+1 FAM +1 RES	+1 FAM +1 SIM	+1 LEA	+1 SIM	+1 RES	-1 RES	+1 RES
SARCASMO	+1 SIM	-2 SIM +1 FAM	-1 SIM	-1 SIM	+1 CUR +1 SIM	-1 RES	-1 RES

VULNERABILIDADE	+1 LEA	+2 SIM (warming+)	+2 SIM +1 LEA	+1 SIM	+2 CUR	+1 MED (explora)	+1 FAM
MANIPULAÇÃO	sem efeito	-3 LEA (detecta)	-3 LEA (detecta)	-2 SIM	-1 CUR	+2 RES +1 LEA	-2 RES
CULPA	-1 SIM	+1 SIM +1 CUR (1x)	+1 SIM	+1 FAM	+2 CUR	sem efeito	sem efeito
CURIOSIDADE	-1 CUR +1 SIM	+1 FAM	+1 FAM	+1 FAM	+2 RES +1 CUR	sem efeito	+2 RES +1 CUR
AUTORIDADE	+1 MED - 2 SIM	-3 LEA +2 MED	+1 MED - 1 LEA	-2 LEA	-2 CUR	+1 RES	-2 RES
SILÊNCIO	+1 CUR	+2 CUR +1 FAM	+1 FAM	+2 FAM	-1 SIM	sem efeito	+1 FAM

Legenda: FAM=familiaridade, LEA=lealdade, RES=respeito, SIM=simpatia, MED=medo, CUR=curiosidade

Regras especiais:

- CULPA: segunda vez com mesmo NPC → delta ÷ 2. Sinalizar visualmente ao jogador (opção desbotada).
- AUTORIDADE: seta FLAG_PLAYER_AUTHORITY_USED_THIS_WEEK. Usado no cálculo de decaimento de medo semanal.
- MANIPULAÇÃO em Aldric ou Lyra: penalidade de lealdade IMEDIATA — eles detectam sempre.
- SILÊNCIO em Berthilda (Ato I): único aspecto que ela 'percebe' — não tem efeito mas não é bloqueado.
- Qualquer aspecto com Berthilda (arc_state=locked): retorna sem aplicar delta.

1.5 — Schema JSON — Nó de Diálogo

```
// Formato de cada nó em act1_week1.json
{
  "node_id": "D1-02-001",
  "scene": "town_square",
  "trigger": {
    "type": "proximity", // proximity | flag | time | auto | manual
    "npc": "lyra",
    "day_range": [1, 1],
    "conditions": [],
    "priority": 100 // maior = executa primeiro
  },
  "speaker": "lyra",
  "portrait_state": "hostile_shouting",
  "text": "Olha só quem apareceu. O Destruidor de Aldeias...",
  "aspect_options": [
    {
      "label": "Hostilidade"
    }
  ]
}
```

```

        "id": "D1-02-001-A",
        "aspect": "SARCASMO",
        "text": "Obrigado pelo resumo. Economizou minha apresentação.",
        "visible_when": [],
        "hidden_when": [],
        "effects": {
            "trust_deltas": { "lyra": { "simpatia": -1, "familiaridade": 1, "medo": -1 } },
            "flags_set": ["FLAG_NPC_LYRA_D1_SARCASM"],
            "next_node": "D1-02-002-A"
        }
    },
    ],
    "no_choice_result": {
        "aspect": "SILENCIO",
        "text": "[Malfeitor acena e continua andando]",
        "effects": {
            "trust_deltas": { "lyra": { "curiosidade": 2, "familiaridade": 1 } },
            "flags_set": ["FLAG_NPC_LYRA_D1_SILENCE"],
            "next_node": "D1-02-002-C"
        }
    },
    "music_override": null
}

```

1.6 — Schema JSON — Flags

◆ Todas as flags vivem no FlagSystem.js como um objeto central. São salvas/carregadas do localStorage. Convenção de nomenclatura é obrigatória — nunca criar flags ad hoc em código de cena.

```

// src/systems/FlagSystem.js
const FLAGS = Object.seal({
    // — NPC FLAGS ——————
    FLAG_NPC_GARETH_FIRST_JOB: false,
    FLAG_NPC_GARETH_VULNERABILITY_1: false,
    FLAG_NPC_GARETH_FIRST_DRINK_OFFERED: false,
    FLAG_NPC_LYRA_FIRST_MEETING: false,
    FLAG_NPC_LYRA_CULPA_USED: false,
    FLAG_NPC_LYRA_READING_STARTED: false,
    FLAG_NPC_LYRA_ARC_BROKEN: false, // 🔍 PERMANENTE
    FLAG_NPC_LYRA_LIE_POTENTIAL: false,
    FLAG_NPC_LYRA_LIE_DETECTED: false,
    FLAG_NPC_LYRA_FATHER_PARALLEL_1: false,
    FLAG_NPC_ALDRIC_INTRO_COMPLETE: false,
    FLAG_NPC_ALDRIC_DEBT_HINT_1: false,
    FLAG_NPC_DAVI_INTRO_COMPLETE: false,
    FLAG_NPC_SERENA_FIRST_MEETING: false,
    FLAG_NPC_NORA_INTRO: false,
    FLAG_NPC_BERTHILDA_ILL_HELPED: false,
    FLAG_NPC_BERTHILDA_ILL_IGNORED: false,
}

```

```

// — WORLD FLAGS ——————
FLAG_WORLD_STENN_DEBT: false,
FLAG_WORLD_DROUGHT_REVEALED: false,
FLAG_WORLD_FORBIDDEN_BOOK_READ: false,
FLAG_WORLD_STENN_CONFRONTED_PUBLIC: false,
FLAG_VILLAGE_TRUST_HIT_1: false,
FLAG_VILLAGE_TRUST_HIT_2: false,
FLAG_VILLAGE_HOSTILE: false, // ⚒ PERMANENTE
// — PLAYER FLAGS ——————
FLAG_PLAYER_MAGIC_LEVEL: 0, // int 0-4
FLAG_PLAYER_MAGIC_USED_COUNT: 0, // int - >= 3 fecha finais
FLAG_PLAYER_MAGIC_USED_THIS_WEEK: false,
FLAG_PLAYER_AUTHORITY_USED_THIS_WEEK: false,
FLAG_PLAYER_CAPE_STATE: 0, // int 0-5
FLAG_PLAYER_EVICTED: false,
FLAG_PLAYER_KNOWS_POISONS: false,
FLAG_PLAYER_POISON_USED: false, // ⚒ PERMANENTE
// — CRAFT FLAGS ——————
FLAG_CRAFT_HERB_LEVEL: 0, // int 0-5
FLAG_CRAFT_CARPENTRY_LEVEL: 0,
FLAG_CRAFT_WRITING_LEVEL: 0,
FLAG_CRAFT_SWEEPING_ACTIVE: false,
// — ENDING FLAGS ——————
FLAG_ENDING_SCORE: 0, // recalculado continuamente
FLAG_ENDING_REDEMPTION_AVAILABLE: false,
FLAG_ENDING_IMPASSE_AVAILABLE: false,
FLAG_ENDING_RELAPSE_LOCKED_IN: false, // ⚒ PERMANENTE
FLAG_ACT_1_COMPLETE: false,
FLAG_SYSTEM_NEW_GAME_PLUS: false,
// — MEMORY / SONHOS ——————
FLAG_MEMORY_TRIBUNAL_SEEN: false,
FLAG_MEMORY_FIRST_RAID_SEEN: false,
});


```

```

// Flags que jamais revertem para false
const PERMANENT_FLAGS = new Set([
  'FLAG_NPC_LYRA_ARC_BROKEN',
  'FLAG_VILLAGE_HOSTILE',
  'FLAG_PLAYER_POISON_USED',
  'FLAG_ENDING_RELAPSE_LOCKED_IN',
]);

```

```

export function setFlag(id, value, source='') {
  if (!(id in FLAGS)) throw new Error(`Flag desconhecida: ${id}`);
  if (PERMANENT_FLAGS.has(id) && FLAGS[id] === true && value === false) return;
  const old = FLAGS[id];
  FLAGS[id] = value;
  _auditLog.push({ day: TimeSystem.day, flag: id, old, value, source });
  _recalcEndingScore();
}
export const getFlag = id => FLAGS[id];

```

1.7 — Sistema de Save/Load (localStorage)

```
// src/engine/save.js
const SAVE_KEY = 'malfeitor_save_v1';

export function saveGame() {
  const state = {
    version: '1.0',
    timestamp: Date.now(),
    ingame: { act: TimeSystem.act, day: TimeSystem.day, hour: TimeSystem.hour },
    player: { gold: EconomySystem.gold, capeState: getFlag('FLAG_PLAYER_CAPE_STATE') },
    flags: FlagSystem.serialize(), // todos os flags + audit log
    trust: TrustSystem.serialize(), // todos os perfis de NPC
    crafts: CraftSystem.serialize(),
    rumors: RumorSystem.serialize(),
  };
  localStorage.setItem(SAVE_KEY, JSON.stringify(state));
}

export function loadGame() {
  const raw = localStorage.getItem(SAVE_KEY);
  if (!raw) return false;
  const state = JSON.parse(raw);
  // Validar versão – migração futura aqui
  if (state.version !== '1.0') { localStorage.removeItem(SAVE_KEY); return false; }
  FlagSystem.deserialize(state.flags);
  TrustSystem.deserialize(state.trust);
  TimeSystem.set(state.ingame);
  EconomySystem.set(state.player.gold);
  return true;
}
```

◆ O jogo salva automaticamente após cada diálogo concluído, a cada transição de cena e ao fechar a aba (beforeunload event). Nunca depender de save manual do jogador.

1.8 — Algoritmo de Avaliação de Final

◆ Roda após cada decisão marcada como ENDING_CRITICAL. Não no fim do jogo.

```
// Chamado por FlagSystem._recalcEndingScore()
export function evaluateEndingState() {
  let score = 0;
  // Redenção Plena requer >= 85
  if (getFlag('FLAG_NPC_LYRA_ARC_COMPLETE')) score += 30;
  if (getFlag('FLAG_NPC_BERTHILDA_APPROVED')) score += 30;
```

```

if (getFlag('FLAG_NPC_ALDRIC_FULL_REVEAL'))      score += 15;
if (!getFlag('FLAG_PLAYER_MAGIC_USED_COUNT'))      score += 15;
if (getFlag('FLAG_WORLD_STENN_CONFRONTED_PUBLIC')) score += 10;
// Penalidades
if (getFlag('FLAG_NPC_LYRA_ARC_BROKEN'))         score -= 30;
if (getFlag('FLAG_PLAYER_MAGIC_USED_COUNT') >= 3)   score -= 20;
if (getFlag('FLAG_PLAYER_POISON_USED'))            score -= 15;
if (getFlag('FLAG_VILLAGE_HOSTILE'))               score -= 25;
setFlag('FLAG_ENDING_SCORE', score, 'auto_recalc');
setFlag('FLAG_ENDING_REDEMPTION_AVAILABLE', score >= 85, 'auto_recalc');
setFlag('FLAG_ENDING_IMPASSE_AVAILABLE', score >= 50 && score < 85,
'auto_recalc');
}

```

1.9 — Sistema de Tempo e Calendário

```

// src/systems/TimeSystem.js
export const TimeSystem = {
  act: 1, day: 1, hour: 8,
  // hour: 6=manhã, 12=tarde, 18=entardecer, 22=noite
  dayOfWeek: 1, // 1=Seg ... 7=Dom
  RENT_DUE_DAY: 5, // Sexta

  advance(hours = 1) {
    this.hour += hours;
    if (this.hour >= 24) {
      this.hour = 6; // manhã
      this.day++;
      this.dayOfWeek = ((this.dayOfWeek) % 7) + 1;
      TrustSystem.tickDayEnd(this.day);
      EventSystem.checkEvents(this.day, this.hour);
    }
    if (this.dayOfWeek === 1 && this.hour === 6) {
      TrustSystem.tickWeekEnd();
      EconomySystem.checkRent(this.day);
    }
  },
  getTimeLabel() {
    if (this.hour < 12) return 'MANHÃ';
    if (this.hour < 18) return 'TARDE';
    if (this.hour < 22) return 'ENTARDECER';
    return 'NOITE';
  }
};

```

1.10 — Sistema de Economia

Fonte de Renda	Moedas/Dia	Disponível	Requisito
----------------	------------	------------	-----------

Varrer taverna (Gareth)	2–3	Ato I, Sem 1+	Nenhum — disponível desde Dia 1
Coleta de ervas (Davi)	4–6	Ato I, Sem 2+	FLAG_NPC_DAVI_INTRO_COMPLETE
Copiar documentos (Aldric)	6–8	Ato I, Sem 2+	FAM_ALDRIC >= 3 + CRAFT_WRITING >= 1
Reparos carpintaria (Serena)	8–12	Ato I, Sem 3+	FAM_SERENA + CRAFT_CARPENTRY >= 1
Vender remédios (Davi)	10–15	Ato II	CRAFT_HERB >= 2
Cozinhar (Gareth)	12–20	Ato II	FAM_GARETH >= 7
Magia clandestina	50+ / uso	Ato III	MAGIC_LEVEL >= 2 — ALTO CUSTO MORAL

```
// Cálculo de risco de despejo
function calcEvictionRisk(gold, dayOfWeek) {
  const daysToFriday = (5 - dayOfWeek + 7) % 7 || 7;
  const projected = gold + (EconomySystem.dailyIncome() * daysToFriday);
  if (projected < 15) return 'RISK_HIGH'; // Gareth menciona na Terça
  if (projected < 20) return 'RISK_MEDIUM';
  return 'RISK_NONE';
}
```

1.11 — Magia Latente

Nível	Nome	Disponível	Controle	Custo por uso
0	Dormente	Ato I	—	—
1	Involuntária	Ato I final	Nenhum — acontece sem escolha	40% chance de ser visto
2	Consciente instável	Ato II	Tentativa: 40% sucesso	Sempre visível — +3 medo todos os NPCs presentes
3	Controlável com custo	Ato III	Funciona sempre	+marca visível na capa + -2 simpatia presentes
4	Domínio (rota Recaída)	Ato III avançado	Pleno controle	Fecha Redenção e Impasse permanentemente

1.12 — Sistema de Rumores

◆ Rumores circulam passivamente. O jogador os ouve ao ficar próximo de grupos. Não há menu de rumores.

ID	Texto original	Fonte	Spread/dia	TTL (dias)
RUM_MAGE	Dizem que ele é um mago das ruínas do norte.	Stenn	30%	14
RUM_KILLER	Dizem que matou duzentas pessoas em Edenvale.	Anônimo	40%	21
RUM_SERVANT	O Terror do Norte varrendo o chão da taverna.	Qualquer aldeão	60%	7
RUM_LYRA	A garota jogou pedras nele e ele não fez nada.	Testemunha D1-02	50%	10
RUM_ALDRIC	O Frei o trouxe. O Frei deve saber algo.	Beata da igreja	20%	28

PARTE II — DIALOGUE SCRIPT MASTER: DEMO (DIAS 1–7)

◆ Cada cena está escrita em formato de script completo. O DialogueSystem.js lê os nós por ID do JSON e renderiza. Os textos aqui são o conteúdo exato do JSON.

CENA D1-01 — TAVERNA: Acordar. Primeiro contato com Gareth.

Trigger: Automático — início do jogo. Malfeitor acorda no quarto da taverna.

Local: TavernScene — quarto small. NPCs presentes: Gareth.

[D1-01-001] NARRAÇÃO: *Você acorda. A cama é dura. O teto tem uma mancha de umidade. Você foi derrotado. Você está vivo. Não sabe por qual ordem essas coisas importam.*

[D1-01-002] GARETH: *(Do corredor, sem abrir a porta) Sei que você tá acordado. Posso ouvir passos diferentes quando uma pessoa finge dormir.*

[D1-01-003] GARETH: *O Frei me convenceu a deixar você ficar. Não me convenceu. Então temos um acordo temporário: quinze moedas por semana. Adiantado. Você tem até Sexta.*

[D1-01-004] GARETH: *Café da manhã já foi. Tem pão na cozinha se você trabalhar por ele. O trabalho é varrer. Não é difícil. Não exige talento.*

→ ESCOLHA DO JOGADOR:

- [SINCERIDADE] "Onde fica a vassoura?"
- [SARCASMO] "Estou aliviado. Sou excelente em não ter talento."
- [VULNERABILIDADE] "Estou com dor. Mas vou varrer."
- [SILENCIO] [Malfeitor se levanta em silêncio]

Resposta SINCERIDADE — [D1-01-005A]:

[D1-01-005A] GARETH: *Atrás da porta. Você começa depois de comer. Não come de graça — a metade do que ganhar hoje vai para o pão. Entendido?*

◆ Efeito: +1 RES_GARETH. FLAG_NPC_GARETH_FIRST_JOB = true.

Resposta SARCASMO — [D1-01-005B]:

[D1-01-005B] GARETH: *(Uma pausa longa) Atrás da porta. (Sai sem mais explicações)*

◆ Efeito: -1 SIM_GARETH, +1 CUR_GARETH. FLAG_NPC_GARETH_FIRST_JOB = true.

Resposta VULNERABILIDADE — [D1-01-005C]:

[D1-01-005C] GARETH: (Pausa. Tom muda ligeiramente) Tem emplastro embaixo da pia. Vassoura atrás da porta. Não precisa fazer tudo hoje.

♦ Efeito: +1 SIM_GARETH, +1 LEA_GARETH. FLAG_NPC_GARETH_FIRST_JOB = true.

Resposta SILÊNCIO — [D1-01-005D]:

[D1-01-005D] GARETH: (Sem virar) Vassoura atrás da porta. Pão na cozinha. (Sai)

♦ Efeito: +2 FAM_GARETH, +1 CUR_GARETH. FLAG_NPC_GARETH_FIRST_JOB = true.

- Fim de cena D1-01. Jogador ganha acesso ao mapa da aldeia. EconomySystem ativa renda de 2-3/dia (varrer taverna).

CENA D1-02 — PRAÇA CENTRAL: Primeiro confronto com Lyra.

Trigger: Malfeitor sai da taverna pela primeira vez. Ocorre uma única vez. Dia 1 apenas.

 CRÍTICO: Esta cena define a primeira impressão pública. Aldeões anônimos presentes têm trust coletivo. AUTORIDADE aqui = -5 trust coletivo PERMANENTE e FLAG_VILLAGE_TRUST_HIT_1.

[D1-02-001] LYRA: Olha só quem apareceu. O Destruidor de Aldeias. O Terror do Norte. Que nome grande pra um homem que mal consegue carregar água.

[D1-02-002] LYRA: (Mais alto, para os aldeões ouvirem) Minha mãe perdeu a razão por causa do que esse homem fez. Vocês sabem disso? Sabem quem está morando aqui?

→ ESCOLHA DO JOGADOR:

- [SARCASMO] "Obrigado pelo resumo. Economizou minha apresentação."
- [CULPA] "Você tem razão em cada palavra."
- [SILÊNCIO] [Malfeitor olha para ela, acena com a cabeça, continua andando]
- [AUTORIDADE] "Criança. Você não sabe de nada." ← ERRO CRÍTICO

Resposta SARCASMO — [D1-02-003A]:

[D1-02-003A] LYRA: (Mandíbula fechada) Faz graça? Acha que tudo é engraçado?

[D1-02-003A-2] NARRAÇÃO: Os aldeões não sabem se riem ou saem. Malfeitor já foi embora.

♦ Efeito: -1 SIM_LYRA, +1 FAM_LYRA, -1 MED_LYRA.

Resposta CULPA — [D1-02-003B]:

[D1-02-003B] LYRA: (Para. Longa pausa.) Então... você admite.

[D1-02-003B-2] LYRA: (Mais baixo) Isso não muda nada.

- ♦ Efeito: +1 SIM_LYRA, +2 CUR_LYRA, -1 MED_LYRA. FLAG_NPC_LYRA_CULPA_USED = true.

Resposta SILENCIO — [D1-02-003C]:

[D1-02-003C] LYRA: OLHE PRA MIM QUANDO EU ESTIVER FALANDO!

[D1-02-003C-2] NARRAÇÃO: Ela jogou uma pedra. Errou por meio metro. Os aldeões olham para o chão. Lyra parece menor do que antes. Malfeitor não reagiu.

- ♦ Efeito: +2 CUR_LYRA, +1 FAM_LYRA.

Resposta AUTORIDADE — [D1-02-003D]: ● CAMINHO RUIM

[D1-02-003D] LYRA: (Voz quebra de raiva) Criança? CRIANÇA? Eu tinha sete anos quando—

[D1-02-003D-2] ALDEÃO 1: (Cochicho) Viram? Olha como ele fala com ela.

- ♦ Efeito: -3 LEA_LYRA, +2 MED_LYRA. FLAG_VILLAGE_TRUST_HIT_1 = true.
FLAG_PLAYER_AUTHORITY_USED_THIS_WEEK = true.

● CRÍTICO: FLAG_VILLAGE_TRUST_HIT_1 + mais 2 usos de AUTORIDADE nos Dias 1-7 = FLAG_VILLAGE_HOSTILE. Bloqueia Final Redenção Plena permanentemente.

CENA D1-03 — PRAÇA/TAVERNA: Aldric aborda Malfeitor. OBRIGATÓRIA.

Trigger: Automático — tarde do Dia 1. Esta cena NÃO pode ser ignorada. Aldric intercepta Malfeitor. É o único NPC que sabe a identidade real.

[D1-03-001] ALDRIC: Você parece melhor do que ontem. "Melhor" sendo relativo.

[D1-03-002] ALDRIC: Não precisa agradecer. Não fiz por bondade. Isso ficará claro eventualmente.

[D1-03-003] ALDRIC: Há uma igreja no fim da rua principal. Não precisa ser religioso. Mas se precisar de um lugar para sentar em silêncio, existe.

→ ESCOLHA DO JOGADOR:

- [CURIOSIDADE] "Por que você me ajudou?"
- [SARCASMO] "Um vilão numa igreja. Vou refletir sobre isso."
- [VULNERABILIDADE] "Não sei por que ainda estou vivo."
- [SILENCIO] [Malfeitor olha para a igreja ao fundo]

Resposta CURIOSIDADE — [D1-03-004A]:

[D1-03-004A] ALDRIC: A resposta curta: porque posso. A resposta longa: porque algumas dívidas se pagam de formas inesperadas. Não me peça mais do que isso hoje.

- ♦ Efeito: +2 FAM_ALDRIC, +1 CUR_ALDRIC.

Resposta SARCASMO — [D1-03-004B]:

[D1-03-004B] ALDRIC: (Sorri levemente) Onde mais você refletiria? Um homem que fez o que você fez tem muito no que pensar.

- ♦ Efeito: +1 CUR_ALDRIC, +1 SIM_ALDRIC.

Resposta VULNERABILIDADE — [D1-03-004C]:

[D1-03-004C] ALDRIC: (Pausa longa) Eu já não soube por que estava vivo, uma vez. Foi a pior fase da minha vida. E a mais necessária.

- ♦ Efeito: +2 SIM_ALDRIC, +1 LEA_ALDRIC. FLAG_NPC_ALDRIC_PERSONAL_HINT_1 = true.

Resposta SILÊNCIO — [D1-03-004D]:

[D1-03-004D] ALDRIC: Até logo, então. (Começa a ir, para sem virar) A Berthilda planta no jardim aos Domingos de manhã. Não que isso importe.

- ♦ Efeito: +1 FAM_ALDRIC.

[D1-03-005] NARRAÇÃO: Aldric vai embora sem pressa. Você percebe que ele não disse seu nome. Não o nome que você usa. Não o outro.

- Fim de cena D1-03. FLAG_NPC_ALDRIC_INTRO_COMPLETE = true.

CENA D2-01 — TAVERNA: Rotina de trabalho com Gareth. Repetível.

Trigger: Malfeitor tenta trabalhar na taverna. Repetível até 5x no Ato I. Diálogo muda por FAM_GARETH e dia.

VERSÃO A — Dias 2-4, FAM < 3:

[D2-01-001] GARETH: Vassoura fica aí. Mesa do canto tá com mancha de vinho velho.

[D2-01-002] GARETH: Não conversa enquanto trabalha. Perturba o ritmo.

Resultado: +2-3 moedas. +1 FAM_GARETH se trabalho concluído sem reclamação.

VERSÃO B — Dias 5+, FAM >= 3:

[D2-01-010] GARETH: (Sem olhar) Tem barril novo pra mover lá atrás. Pesado. Se não conseguir, me fala.

[D2-01-011] GARETH: Você faz isso direto. Sem reclamar. Odeio quando as pessoas reclamam.

VERSÃO B — Branch CURIOSIDADE (FAM >= 5):

[D2-01-014] GARETH: Doze anos. Antes era do pai de um homem que quebrou. Comprei por metade do valor quando ele precisava sair da cidade depressa.

[D2-01-015] GARETH: Não foi limpo o que eu fiz. Mas foi legal. Às vezes legal e limpo não combinam.

♦ Efeito: +1 CUR_GARETH, +1 FAM_GARETH. FLAG_NPC_GARETH_VULNERABILITY_1 = true.

■ Fim de D2-01.

CENA D5-01 — JARDIM DE DAVI: Primeiro encontro.

Trigger: Semana 1, Dias 4-7. Requer FAM_GARETH >= 2 (Gareth menciona Davi). Desbloqueado se Malfeitor explorar a aldeia.

[D5-01-001] DAVI: (Sem olhar, examinando uma planta) Você não é daqui. Postura errada para alguém que carregou lenha a vida toda.

[D5-01-002] DAVI: Davi. Ervas medicinais, venenos não-venenos, e tudo que a biblioteca não deixa ter em exposição aberta.

→ ESCOLHA DO JOGADOR:

- [CURIOSIDADE] "Venenos não-venenos?" ← Melhor abertura com Davi
- [SINCERIDADE] "Sim. Não sei por quanto tempo."
- [SARCASMO] "Fama me precede, ao que parece."

Resposta CURIOSIDADE — [D5-01-003A]:

[D5-01-003A] DAVI: Chamo de não-venenos as plantas que matam dependendo da dose. Beladona, dedaleira, acônito. Em quantidade certa, curam. Em quantidade errada...

[D5-01-003A-2] DAVI: Tudo que é poderoso é assim. Não acha?

♦ Efeito: +2 CUR_DAVI, +1 RES_DAVI. FLAG_NPC_DAVI_INTRO_COMPLETE = true.

Resposta SINCERIDADE — [D5-01-003B]:

[D5-01-003B] DAVI: Honesto. Incomum. (Volta a examinar a planta) Se quiser aprender alguma coisa útil enquanto fica, passe aqui amanhã cedo.

♦ Efeito: +1 SIM_DAVI, +1 FAM_DAVI. FLAG_NPC_DAVI_INTRO_COMPLETE = true.

Resposta SARCASMO — [D5-01-003C]:

[D5-01-003C] DAVI: A fama de todo mundo precede. Estou interessado no que vem depois.

♦ Efeito: +1 CUR_DAVI. FLAG_NPC_DAVI_INTRO_COMPLETE = true.

■ Fim de D5-01.

SONHO D1-DREAM-01 — O TRIBUNAL

Trigger: Automático — noite dos Dias 6-7, Ato I.

Mecânica: Sonho linear. Sem escolhas reais. Jogador controla Kael jovem (22 anos). Só pode andar. Câmera levemente distorcida.

◆ Este sonho humaniza Malfeitor antes de qualquer escolha do jogador. É intencionalmente antes da Semana 2.

[DREAM-01-001] NARRAÇÃO: Você é Kael. Você tem vinte e dois anos. O tribunal tem pedras frias. Seu pai está do outro lado do recinto.

[DREAM-01-002] REI VALDRIS: (Off-screen, voz apenas) Por crimes de traição à Coroa...

[DREAM-01-003] PAI DE KAELE: (Baixo, para Kael) Corre. Pela janela. Corre e não voltes.

[DREAM-01-004] NARRAÇÃO: Você tenta correr. Seus pés não movem. O sonho é assim — não por crueldade, mas porque a memória guarda o peso, não a velocidade.

[DREAM-01-005] ALDRIC: (Jovem, 47 anos, de uniforme da Corte, de costas para Kael) ...

[DREAM-01-006] NARRAÇÃO: Você acorda. O quarto é o mesmo. A cama é dura. Você tem cinquenta e dois anos agora. Não adiantou nada.

■ Fim do Sonho 01. +1 CUR_ALDRIC para o JOGADOR (conhecimento assimétrico — Malfeitor não sabe que sabe).

CENA D3-01 — IGREJA: Aldric oferece trabalho de copista.

Trigger: Dias 3-5. Malfeitor visita a Igreja. Requer FLAG_NPC_ALDRIC_INTRO_COMPLETE.

[D3-01-001] ALDRIC: Boa tarde. Você está aqui por razão ou por hábito?

→ ESCOLHA:

- [CURIOSIDADE] "O que acontece aqui?"
- [SINCERIDADE] "Nenhum dos dois. Precisava de um lugar quieto."
- [SILENCIO] [Senta num banco ao fundo]

[D3-01-002] ALDRIC: Tenho documentos que precisam ser copiados. Letras claras, sem ornamento. Pago oito moedas por sessão de meio dia.

[D3-01-003] ALDRIC: Não pergunto por que você sabe escrever. Presumo que você não perguntará por que eu preciso de alguém que não seja da aldeia.

◆ Efeito (qualquer escolha): FLAG_NPC_ALDRIC_DEBT_HINT_1 = true. Desbloqueia CRAFT_WRITING renda 6-8/dia.

■ Fim de D3-01.

PARTE III — ASSET BIBLE WEB

3.1 — Rendering: Canvas + CSS

WEB: No contexto web, sprites são PNG spritesheets renderizados via Canvas 2D API. A escala pixel-art é feita por CSS (image-rendering: pixelated) e Canvas (imageSmoothingEnabled = false).

```
// renderer.js - setup obrigatório
const canvas = document.getElementById('game-canvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
ctx.imageSmoothingEnabled = false; // NUNCA suavizar sprites

// Escala: mundo 320x180 → exibido em 960x540 (3x) ou adaptativo
function setCanvasScale() {
    const scale = Math.min(
        window.innerWidth / 320,
        window.innerHeight / 180
    );
    canvas.style.width = Math.floor(320 * scale) + 'px';
    canvas.style.height = Math.floor(180 * scale) + 'px';
}
window.addEventListener('resize', setCanvasScale);

// Desenhar sprite de um spritesheet
function drawSprite(sheet, sx, sy, sw, sh, dx, dy, scale=3) {
    ctx.drawImage(sheet, sx, sy, sw, sh, dx, dy, sw * scale, sh * scale);
}
```

Personagem	Sprite base	Frames idle	Frames walk	Spritesheet
Malfeitor	24×32px	4 (respiração)	8 (4 dir)	malfeitor.png
Lyra	18×26px	4	6 (2 dir)	lyra.png
Gareth	22×32px	4	6 (2 dir)	gareth.png
Aldric	20×30px	4	6 (2 dir)	aldric.png
Davi	20×30px	4	6 (2 dir)	davi.png
NPC anônimo	16×24px	2	4 (2 dir)	npcs_anon.png

3.2 — Paleta de Cores Oficial

◆ Paleta de 16 cores para sprites + 8 cores para UI. Todo asset deve aderir a esta paleta. Valor hex é o contrato — não usar cor aproximada.

Hex	Nome	Uso principal
#0D0A1F	Black Night	Contornos, sombras profundas
#1A1438	Deep Void	Base escura da capa de Malfeitor
#2E1B69	Malfeitor Purple	Capa de Malfeitor — detalhes
#5B2D8E	Magic Glow	Efeitos de magia, marcas da capa
#8B5CE8	Arcane Light	Partículas mágicas
#C8A4F8	Pale Magic	Highlight magia, veste de Aldric
#2C1A0E	Dark Wood	Taverna, móveis, barba de Gareth
#5C3317	Brown Earth	Chão, terra
#8B5E3C	Warm Skin	Pele base (Gareth, Davi)
#C4956A	Light Skin	Pele clara (Lyra, Nora, Aldric)
#1A3A2E	Dark Green	Vegetação, ervas
#2E6B4F	Forest Green	Gramado, jardim
#4A9E6F	Herb Green	Folhagens, ícones de craft
#8B0000	Blood Red	Perigo, selo de Stenn
#C8C8C8	Stone Gray	Pedras, paredes
#F5E6C8	Parchment	Documentos, fundo de UI

UI Colors (não usadas em sprites):

Hex	Uso
#0A1628	Background UI escuro
#D4AC0D	Gold — moedas, achievements
#F5A623	Amber — trust bars positivo
#E74C3C	Alert Red — trust bars negativo
#27AE60	Success Green — trust bars máximo
#7F8C8D	Disabled Gray — elementos inativos
#ECF0F1	Near White — texto principal
#1F2937	Panel Dark — fundo de painéis

3.3 — UI: Layout e Componentes

WEB: A UI do jogo é HTML + CSS sobre o Canvas. O Canvas renderiza o mundo; HTML renderiza caixa de diálogo, HUD, painéis. Eles coexistem — o Canvas fica em z-index 1, a UI em z-index 10+.

```

<!-- index.html - estrutura base -->
<div id='game-wrapper'>
  <canvas id='game-canvas' width='320' height='180'></canvas>
  <div id='hud'>
    <div id='top-bar'>
      <span id='day-label'>DIA 1 - MANHÃ</span>
      <span id='gold-label'>Ø 5</span>
      <div id='week-progress'></div>
    </div>
    <div id='notification-area'></div>
  </div>
  <div id='dialogue-box' class='hidden'>
    <div id='portrait-container'>
      <canvas id='portrait-canvas' width='40' height='40'></canvas>
    </div>
    <div id='dialogue-content'>
      <p id='npc-name'></p>
      <p id='dialogue-text'></p>
    </div>
    <div id='options-container'></div>
  </div>
  <div id='trust-panel' class='hidden'></div>
</div>

```

Caixa de diálogo — regras visuais:

- Fundo escuro semi-transparente (rgba(15, 23, 42, 0.95)) com borda colorida por NPC.
- Retrato NPC à esquerda: 40×40px canvas, escala 3x do sprite 40×40 de retrato.
- Nome em fonte pixel-art (Press Start 2P), 8px.
- Texto em fonte pixel-art, 6px, com efeito typewriter (1 caractere a cada 30ms).
- Opções aparecem após typewriter completo, com delay escalonado (0ms, 80ms, 160ms, 240ms).
- Cada opção mostra a tag do aspecto com cor específica + texto da fala.

Aspecto	Cor da tag (bg)	Cor do texto	Borda
SINCERIDADE	#1E3A5F	#93C5FD	#3B82F6
SARCASMO	#18181B	#A1A1AA	#71717A
VULNERABILIDADE	#2E1065	#C4B5FD	#8B5CF6
MANIPULAÇÃO	#450A0A	#FCA5A5	#EF4444
CULPA	#111827	#9CA3AF	#4B5563
CURIOSIDADE	#022C22	#6EE7B7	#10B981
AUTORIDADE	#431407	#FDBA74	#F97316
SILÊNCIO	#0F172A	#475569	#334155

3.4 — Áudio

WEB: Usando Howler.js. Todo áudio é carregado lazy (ao entrar na cena que o usa). Formatos: OGG principal, MP3 fallback.

Arquivo	Contexto	BPM	Notas
mus_village_day.ogg	Aldeia — dia comum	72	Flauta chip + baixo suave. Loop seamless.
mus_village_night.ogg	Aldeia — noite	58	Piano chip + pad. Melancólico.
mus_dialogue_tension.ogg	Diálogo de alta tensão	variável	Apenas percussão. Sem melodia.
mus_dream.ogg	Sonhos	flutuante	Arpejo descendente + reverb longo.
sfx_text_bip.wav	Typewriter genérico	—	Som chip de 50ms, pitch 440Hz
sfx_text_bip_gareth.wav	Typewriter Gareth	—	Pitch mais grave (330Hz)
sfx_text_bip_lyra.wav	Typewriter Lyra	—	Pitch agudo (660Hz), agressivo
sfx_text_bip_aldrin.wav	Typewriter Aldrin	—	Pitch médio (370Hz), suave
sfx_ui_hover.wav	Hover de opção	—	Click suave 20ms
sfx_ui_select.wav	Seleção de aspecto	—	Ping 100ms
sfx_coin.wav	Receber moedas	—	Ching metálico
sfx_notification.wav	Notificação de evento	—	Sino suave 2 notas

✿ FIM DO MASTERBIBLE v4.0 ✿

MALFEITOR | Stack: HTML + CSS + JavaScript | Demo: Ato I, Dias 1-7