

DOCUMENTO MESTRE CONSOLIDADO

GAME DESIGN DOCUMENT + BÍBLIA VISUAL APROVADA

PDA-DOC-MESTRE-003 | v3.0 | 15 de agosto de 2026

Direção do Projeto: Washington Fernandes

STATUS
APROVADO

Controle do documento

Campo	Definição
Projeto	Project: Decaf Apocalypse / Sem Café Não Há Paz
Documento	Documento Mestre Consolidado - GDD + Bíblia Visual
Código	PDA-DOC-MESTRE-003
Versão	3.0
Data	15 de agosto de 2026
Status	Aprovado e consolidado até DG-ART-05 v1.0
Direção	Washington Fernandes
Áreas	DIR, GD, DG, DOC, DEV, ROT e SON
Conteúdo	GDD v2.0 integral, adendo oficial, 5 protagonistas completos e artes de apoio aprovadas

OBJETIVO DESTA CONSOLIDAÇÃO

Preservar em um único volume todas as decisões de design e todas as pranchas visuais finais aprovadas até esta data. Versões substituídas não são reproduzidas no corpo principal, evitando ambiguidade de produção.

Estrutura: Parte A - adendo e controle; Parte B - GDD Consolidado v2.0 integral; Parte C - Bíblia Visual aprovada; Parte D - registro de integridade.

Adendo oficial e precedência

REGRA DE PRECEDÊNCIA

Esta seção prevalece sobre referências divergentes existentes nas páginas históricas do GDD v2.0. Todo o restante do GDD permanece aprovado e em vigor.

Referência histórica	Referência oficial atual	Aplicação
Valdir Batista	Damião 'Bitrem' Pereira	Substituir em todas as ocorrências
Expresso 77	Identidade 'Bitrem'	Atualizar apelido e identidade visual
DG-ART-01 como próximo documento	DG-ART-01 a DG-ART-05 aprovados	Considerar a etapa concluída

Escopo da troca de nome: Damião herda integralmente o papel de dano físico pesado, atributos, técnicas, combinações, arco narrativo e funções anteriormente vinculadas a Valdir. Não há dois caminhoneiros no elenco.

Textos dentro das imagens: as pranchas são referência visual. Se um texto ilustrativo embutido divergir deste documento, a regra mecânica escrita no Documento Mestre prevalece.

PONTO AINDA EM ABERTO

Deploy na Sexta está aprovado como técnica de 25 CAF e efeito poderoso variável. A lista fechada de resultados possíveis ainda deverá ser definida e balanceada pelo GD antes da implementação final.

Matriz de aprovação

Bloco	Conteúdo	Estado
GD-COM-01	Estrutura do combate	APROVADO
GD-CAF-01	Sistema Café e Leite	APROVADO
GD-HAB-01 v1.1	Ações, combinações e Supremas	APROVADO
GD-ATR-01	Atributos, dano e condições	APROVADO
GD-PROG-01	Níveis, progressão e equipamentos	APROVADO
GD-EXP-01 v1.1	Exploração, mapas e áreas secretas	APROVADO
GD/ROT-NAR-01 v1.1	Narrativa, epílogo e pós-créditos	APROVADO
ROT-PER-01	Bíblia dos protagonistas	APROVADO
GD-BES-01 v1.1	Bestiário, chefes e falas	APROVADO
DG-ART-01 a 05	Modelo, poses e habilidades dos protagonistas	APROVADO
Anexos visuais	Lineup, Mimosa e Alien Saqueador	APROVADO

Visão e tripé do projeto

PITCH

Uma mãe exausta sai em busca de um pacote de café e termina formando, com quatro profissionais igualmente privados de sono, a resistência que impedirá o saque da Terra.

1. IDENTIDADE

Humor absurdo brasileiro, ficção científica B, cotidiano urbano tratado como ameaça épica, balões e onomatopeias de quadrinhos.

2. COMBATE

RPG sequencial com turnos dinâmicos, comandos ativos, uso de cenário, três personagens ativos e técnicas combinadas.

3. NARRATIVA

Protagonismo coletivo, equipe configurável, personagens obrigatórios por capítulo, áreas compactas e campanha sem mundo aberto.

Direção visual: 2D cartunesca, retrô modernizada, fluida e pouco pixelizada; perspectiva em três quartos; roxo cósmico, laranja, amarelo, ciano e tons urbanos.

Sistemas centrais

PARTY: 3 ATIVOS + 2 RESERVAS

CAF: 0 A 100

NÍVEL: 1 A 30

XP COMPARTILHADO

Faixa CAF	Estado	Efeito principal
0-19	Abstinência	-25% iniciativa, -10% precisão, -15% dano
20-49	Operacional	Sem modificadores
50-79	Cafeinado	+15% iniciativa, +10% técnicas
80-99	Tremedeira	+25% iniciativa, +15% dano, riscos defensivos e de precisão
100	Pane Cafeinada	Perde ação, sofre 10% PV máximo e retorna a 40

Leite: contraponto regulador que reduz Cafeína e estabiliza o recurso. Café com Leite oferece aumento controlado. Mimosa é a Fonte Biológica Renovável M-1 dos reatores alienígenas.

Combinação	Base	Faixa final	Falha
Dupla	80%	25% a 95%	60% do efeito; sem efeito especial; 50% do CAF
Tripla	60%	25% a 95%	60% do efeito; sem efeito especial; 50% do CAF

Supremas: exigem Tremedeira entre 80 e 99, custam 40 CAF, têm uso único por combate e sempre causam risco ou dano colateral. O comando Perfeito amplia o efeito e reduz o prejuízo.

Elenco jogável

Personagem	Papel	Suprema	Identidade
Luciana 'Lu' Azevedo	Tanque, controle e liderança coletiva	Bebê com Sono, mas Não Quer Dormir	Carrinho duplo, olheiras profundas, postura protetora e humor materno.
Dr. Caio Moura	Cura, suporte e diagnóstico	Atestado - 15 Dias Afastado	Jaleco de plantão, prancheta, seringa e precisão médica sob pressão.
Damião 'Bitrem' Pereira	Dano físico pesado	Descida sem Freio	Caminhoneiro robusto, chave de roda, rádio PX e força de estrada.
Beatriz 'Bia' Tavares	Dano tecnológico e caos	DELETE sem WHERE	Notebook, crachá, cabos, improviso técnico e efeitos digitais em ciano.
Edson 'Seu Ed' Pereira	Interrupção, proteção e controle	Sons de Correntes	Uniforme de segurança, lanterna, cassetete, taser e tensão de turno noturno.

SEM PERSONAGEM PRINCIPAL ÚNICO

A equipe inteira sustenta o protagonismo. A formação pode ser alterada, mas capítulos e missões podem exigir integrantes específicos para servir à história e às mecânicas.

Segurança de Clara e Davi: os gêmeos nunca são alvos e não sofrem dano. O carrinho recebe proteção alienígena ainda no primeiro ato.

Estrutura narrativa

Etapa	Função dramática
Prólogo - O Último Extra Forte	Lu encontra os Aliens Saqueadores no supermercado Preço Bão e descobre o confisco global.
Ato I - Sem Café Não Há Rotina	Formação do grupo e transformação da crise cotidiana em resistência.
Ato II - A Rede do Saque	Investigação da cadeia alienígena, segredos, reatores e papel do leite.
Ato III - A Resistência Começa Agora	Infiltração, nave-mãe, resgate do café mundial e de Mimosa.
Epílogo	Retomada da rotina, do café e do convívio, com humor e consequências.
Pós-créditos	Perto do grupo tomando café, uma mão zumbi emerge da terra em um cemitério. Um mugido de vaca encerra a cena.

ÁREAS SECRETAS

Os mapas são compactos e sequenciais, mas incluem áreas secretas ou escondidas de difícil acesso, com atalhos, recompensas, lore, inimigos opcionais e razões para revisitar locais.

Chefes e linguagem de HQ

ENTRADA

Cada chefe abre o confronto com uma frase própria, exibida em balão de fala e ligada à sua personalidade, função e tema de batalha.

GOLPE ESPECIAL

O nome de cada golpe especial de chefe aparece em um balão de fala antes da execução, reforçando leitura, antecipação mecânica e identidade de quadrinhos.

DERROTA

Ao morrer ou ser derrotado, o chefe encerra o combate com uma frase marcante. O texto deve concluir a piada, o arco do encontro ou a pista narrativa.

Diretriz de produção: balões devem ser legíveis, não bloquear informações críticas da batalha e respeitar o modo Tático/Assistido. Falas e nomes de golpe entram no roteiro de cada chefe e na planilha de localização.

Inventário visual aprovado

Pacote	Modelo	Poses	Técnicas	Total
DG-ART-01 - Luciana 'Lu' Azevedo	1	1	5	7
DG-ART-02 - Dr. Caio Moura	1	1	5	7
DG-ART-03 - Damião 'Bitrem' Pereira	1	1	5	7
DG-ART-04 - Beatriz 'Bia' Tavares	1	1	5	7
DG-ART-05 - Edson 'Seu Ed' Pereira	1	1	5	7
Lineup coletivo	1	-	-	1
Mimosa	1	1	-	2
Alien Saqueador	1	1	-	2
TOTAL	8	7	25	40

SELEÇÃO DE VERSÃO

O anexo usa somente as pranchas finais aprovadas. Modelos preliminares e pranchas corrigidas foram deliberadamente excluídos para não criar referências concorrentes.

Leitura oficial: model sheets fixam identidade; poses orientam atuação; pranchas de habilidade orientam intenção, silhueta e efeitos. Dimensões finais de sprite, número de frames e exportações de engine serão especificados na etapa técnica de arte.

PARTE B

GDD CONSOLIDADO v2.0

Reprodução integral das 33 páginas aprovadas do documento PDA-GDD-002. O adendo das páginas anteriores prevalece apenas onde houver divergência explícita.


PROJETO:
DESCAFEINADO APOCALIPSE
ELES ROUBARAM O CAFÉ... AGORA NÓS ROUBAMOS A LUTA!
A RESISTÊNCIA COMEÇA AGORA!
VACA LSITCRA
SUPERMERCADO PREÇO BÃO
NIGHT SECURITY GUARD
MALE DOCTOR
FEMALE IT PERSON
OLHEIRAS PROFUNDAS
UM RPG DE COMBATE URBANO, HUMOR ABSURDO E FALTA DE SONO.

Documento oficial e controle de versão

Campo	Definição
Projeto	Project: Decaf Apocalypse / Sem Café Não Há Paz
Documento	Game Design Document Consolidado - Base Estruturada
Código	PDA-GDD-002
Versão	2.0
Data	14 de agosto de 2026
Status	Aprovado até GD-BES-01 v1.1
Direção do Projeto	Washington Fernandes
Áreas responsáveis	GD, DG, DOC, DEV, ROT e SON

Histórico

Versão	Data	Descrição
1.0	13/08/2026	Conceito inicial, protagonistas e roteiro do prólogo.
2.0	14/08/2026	Compilação oficial da base de design, combate, progressão, exploração, narrativa, personagens e bestiário.

ESCOPO DESTA VERSÃO

Este documento consolida apenas decisões já aprovadas. A direção de arte definitiva, o detalhamento sonoro, a arquitetura técnica e o plano de produção serão documentados nas próximas versões.

Registro de aprovação

Bloco	Conteúdo	Estado
GD-COM-01	Estrutura do combate	Aprovado
GD-CAF-01	Sistema Café e Leite	Aprovado
GD-HAB-01 v1.1	Ações, técnicas, combinações e Supremas	Aprovado
GD-ATR-01	Atributos, dano, condições e derrota	Aprovado
GD-PROG-01	Níveis, progressão e equipamentos	Aprovado
GD-EXP-01 v1.1	Exploração, mapas e áreas secretas	Aprovado
GD/ROT-NAR-01 v1.1	Estrutura narrativa e pós-créditos	Aprovado
ROT-PER-01	Bíblia dos protagonistas	Aprovado
GD-BES-01 v1.1	Bestiário, chefes e falas	Aprovado

Sumário

Documento oficial e controle de versão 2
Sumário 3
1. Equipe e governança 6
2. Visão geral 6
3. Tripé do projeto 6
4. Direção visual preliminar 7
5. Estrutura do combate 9
6. Sistema Café e Leite 9
7. Comandos ativos 10
8. Técnicas individuais 10
9. Técnicas combinadas 11
10. Técnicas Supremas 12
11. Atributos e fórmulas 13
12. Condições 14
13. Progressão 16
14. Técnicas, talentos e Entrosamento 16
15. Equipamentos 17
16. Estrutura da exploração 17
17. Encontros no cenário 18
18. Descanso, salvamento e missões 18
19. Áreas secretas 19
20. Premissa ampliada 21
21. Formato da campanha 21
22. Prólogo - O Último Extra Forte 21

23. Ato I - Sem Café Não Há Rotina 22
24. Ato II - A Rede do Saque 22
25. Ato III - A Resistência Começa Agora 22
26. Mistério de Mimosa 23
27. Epílogo e pós-créditos 23
28. Princípios do elenco 25
29. Luciana 'Lu' Azevedo 25
30. Dr. Caio Moura 25
31. Valdir Batista - Expresso 77 25
32. Beatriz 'Bia' Tavares 26
33. Edson 'Seu Ed' Pereira 26
34. Clara, Davi e Mimosa 26
35. Relações e Entrosamento 26
36. Missões pessoais 27
37. Princípios do bestiário 29
38. Galácticos Cafeinados 29
39. Máquinas e resíduos 29
40. Intenção e duração 30
41. Chefes 30
42. Balões e frases dos chefes 31
43. Arquivo da Resistência 31
44. Resumo das decisões fundamentais 33
45. Glossário 33
46. Próximos documentos 33

PARTE I



FUNDAÇÃO DO PROJETO

Equipe, visão, pilares, tom, formato e experiência pretendida.

1. Equipe e governança

Sigla	Função	Responsabilidade
DIR	Direção do Projeto	Aprovação final, visão, escopo e prioridade.
GD	Lead Game Designer	Mecânicas, combate, progressão, balanceamento e experiência.
DG	Design Gráfico	Direção de arte, personagens, cenários, interface e animação.
DOC	Documentação	GDD, decisões, versões e especificações.
DEV	Desenvolvimento	Arquitetura, programação, ferramentas, integração e QA técnico.
ROT	Roteiro	História, capítulos, diálogos, missões e humor.
SON	Som e Música	Trilha, efeitos, ambientação e identidade sonora.

Toda proposta importante usa os estados Proposta, Em análise, Aprovado, Implementado ou Descartado. O GD coordena a coerência de design; o DOC registra; a DIR aprova.

2. Visão geral

Project: Decaf Apocalypse é um RPG sequencial de aventura urbana, combate dinâmico e humor absurdo. Uma invasão alienígena global não busca conquistar governos nem destruir cidades: os Galácticos Cafeinados querem confiscar todo o café terrestre para alimentar sua tecnologia e seu vício interestelar.

PITCH

Uma mãe exausta sai em busca de um pacote de café e termina formando, com quatro profissionais igualmente privados de sono, a resistência que impedirá o saque da Terra.

Elemento	Definição
Gênero	RPG narrativo com turnos dinâmicos e comandos ativos
Estrutura	Linear, dividida em capítulos, com áreas compactas e revisitáveis
Protagonismo	Coletivo; equipe configurável e personagens obrigatórios por capítulo
Tom	Humor urbano brasileiro, cotidiano, ficção científica B e afeto
Arte	2D cartunesca, retrô modernizada, fluida e influenciada por quadrinhos
Referências	Zombies Ate My Neighbors, Chrono Trigger, Terranigma e RPGs 16/32 bits
Plataformas-alvo	PC, consoles e avaliação posterior para mobile

3. Tripé do projeto

3.1 Identidade e apresentação

- Humor absurdo baseado em problemas comuns tratados como ameaças épicas.
- Cenários urbanos brasileiros reconhecíveis e estilizados.
- Efeitos de quadrinhos, balões, onomatopeias e expressões exageradas.
- Arte retrô sem pixelização excessiva e com animação fluida.

3.2 Jogabilidade e combate

O combate preserva a estratégia de Chrono Trigger, mas ganha energia por meio de iniciativa ativa, comandos de precisão, animações rápidas, uso de cenário e técnicas combinadas. O jogador pensa em turnos sem sentir que a luta está parada.

3.3 Narrativa e progressão

A campanha é sequencial, sem mundo aberto e sem herói único. Cada capítulo destaca integrantes diferentes, bloqueia personagens quando a narrativa exige e preserva espaços livres para o jogador montar sua equipe.

4. Direção visual preliminar

A arte conceitual atual estabelece o humor, a paleta e a energia promocional do projeto. Ela não define sozinha o acabamento final do jogo. O bloco DG-ART-01 detalhará proporções, sprites, animação, interface, cenários e linguagem de quadrinhos.

Componente	Direção preliminar
Perspectiva	2D em três quartos, com visão levemente superior
Personagens	Silhuetas fortes, contornos claros e expressão cartunesca
Combate	Zoom de câmera, composição no mesmo mapa e quadros de impacto
Paleta	Roxo cósmico, laranja, amarelo, ciano e tons urbanos
Tipografia	Títulos fortes de pôster/HQ e corpo de alta legibilidade
Efeitos	POW!, CRASH!, ZZZ..., GLUP!, linhas cinéticas e balões

PARTE II



SISTEMA DE COMBATE

Turnos dinâmicos, Café e Leite, habilidades, combinações, atributos e condições.

5. Estrutura do combate

5.1 Formação

- Três personagens ativos e até dois na reserva.
- Missões podem exigir um integrante específico entre os ativos.
- Trocar durante a batalha consome a ação, mas o substituto entra com 30% de iniciativa.
- Técnicas duplas e triplas dependem da formação e do Entrosamento.

5.2 Encontros e arena

Inimigos são visíveis no cenário. O contato, uma investida ou uma emboscada iniciam a luta no próprio ambiente. A câmera se aproxima, a interface aparece e objetos próximos permanecem utilizáveis.

5.3 Fluxo do turno

Etapa	Acontecimento
1	A iniciativa enche conforme Agilidade e Cafeína.
2	O personagem fica pronto para agir.
3	O jogador escolhe Ataque, Técnica, Combinar, Item, Defender, Trocar ou Fugir.
4	A ação pode apresentar comando ativo.
5	O resultado normal, perfeito ou falho modifica o efeito.
6	As barras inimigas continuam no modo Dinâmico.

5.4 Ritmos e acessibilidade

Modo	Comportamento
Dinâmico	Inimigos continuam preparando ações enquanto o jogador escolhe.
Tático	O tempo pausa durante a seleção de comandos.
Assistido	Comandos ativos possuem janelas maiores.

6. Sistema Café e Leite

Cada personagem possui Barra de Cafeína individual de 0 a 100. Ela é recurso de técnicas, medidor de condição e fonte de bônus ou penalidades.

Faixa	Estado	Efeito
0-19	Abstinência	-25% iniciativa, -10% precisão e -15% dano.
20-49	Operacional	Sem modificadores.
50-79	Cafeinado	+15% iniciativa e +10% no efeito das técnicas.
80-99	Tremedeira	+25% iniciativa, +15% dano, -15% precisão e -15% DEF/RES.
100	Pane Cafeinada	Perde a próxima ação, sofre 10% da Vida máxima e retorna para 40.

6.1 Regras

- Ataques básicos não consomem Cafeína.
- Técnicas especiais consomem pontos da barra.
- A barra não cai com tempo real; muda apenas por ações, itens e eventos.
- O valor permanece entre combates da mesma missão.
- Alienígenas orgânicos também podem possuir Barra de Cafeína.

6.2 Itens reguladores

Item	Função
Cafezinho	Aumenta moderadamente a Cafeína.
Café Extra Forte	Grande aumento, com risco de Tremedeira.
Leite	Reduz Cafeína e ajuda a sair da Tremedeira.
Café com Leite	Aumento controlado, evitando ultrapassar facilmente a faixa ideal.
Descafeinado	Reduz efeitos da Abstinência sem bônus completos.
Energético Alienígena	Grande aumento com resultado imprevisível.

FUNÇÃO NARRATIVA DO LEITE

O leite estabiliza a Cafeína concentrada utilizada nos reatores. Mimosa foi abduzida como Fonte Biológica Renovável M-1.

7. Comandos ativos

Resultado	Efeito
Erro	Aproximadamente 70% do efeito.
Normal	100% do efeito.
Perfeito	Aproximadamente 125% ou bônus especial.

Itens comuns não exigem comandos ativos. Cada personagem possui estilo diferente: momento do impacto, indicador médico, acúmulo de força, sequência tecnológica ou manutenção de mira.

8. Técnicas individuais

8.1 Luciana - tanque e controle

Técnica	CAF	Efeito
Carrinhada	0	Ataque básico contra um inimigo.
Olhar de Mãe	10	Provoca inimigos e aumenta a defesa.
Fralda Premiada	15	Reduz precisão e defesa de inimigos próximos.
Carrinho sem Freio	25	Ataque pesado em linha, com chance de derrubar.

8.2 Caio - cura e suporte

Técnica	CAF	Efeito
Pranchetada	0	Ataque físico básico.
Diagnóstico Rápido	5	Revela fraquezas e aplica Exposto.
Curativo de Plantão	15	Recupera a Vida de um aliado.
Adrenalina, Por Favor!	20	Avança iniciativa, remove Sonolento e acrescenta 10 de Cafeína.

8.3 Valdir - dano físico pesado

Técnica	CAF	Efeito
Chave de Roda	0	Ataque básico de alto impacto.
Pé na Tábua	15	Avança em linha e atinge vários inimigos.
Chamado no PX	10	Marca um alvo e aumenta o dano dos aliados.
Carga Pesada	25	Dano muito elevado, mas atrasa a próxima iniciativa.

8.4 Bia - dano tecnológico e caos

Técnica	CAF	Efeito
Cabo de Rede	0	Ataque básico de média distância.
Ping da Morte	10	Causa dano e atrasa a iniciativa inimiga.
Sobrecarga de Wi-Fi	15	Ataque tecnológico em área.
Deploy na Sexta	25	Ativa um efeito poderoso entre possibilidades conhecidas.

8.5 Edson - interrupção e proteção

Técnica	CAF	Efeito
Cassetetada	0	Ataque básico com pequena chance de interrupção.
Lanterna Cegante	10	Aplica Cego em área frontal.
Taser Regulamentar	15	Dano elétrico com chance de Atordoar.
Ronda Noturna	20	Protege aliados e contra-ataca o primeiro agressor.

SEGURANÇA DOS BEBÊS

Clara e Davi nunca são alvos e não sofrem dano. O humor usa proteção cartunesca e, ainda no primeiro ato, o carrinho recebe proteção alienígena.

9. Técnicas combinadas

Técnicas duplas exigem iniciativa completa, Cafeína suficiente e o turno dos participantes. Técnicas utilitárias custam inicialmente 10 pontos por participante; ofensivas pesadas, 15.

Dupla	Técnica	Resultado
Lu + Caio	Pronto-Socorro Materno	Cura o grupo e cria proteção.
Lu + Valdir	Carrinho Turbo	Grande dano em linha.
Lu + Bia	Carrinho Inteligente	Persegue e atinge vários alvos.
Lu + Edson	Perímetro Maternal	Provoca e prepara contra-ataques.
Caio + Valdir	Revisão Completa	Cura e aumenta dano físico.
Caio + Bia	Diagnóstico Remoto	Revela e aplica Exposto a todos.
Caio + Edson	Abordagem Clínica	Atordoa e enfraquece um alvo.
Valdir + Bia	Gambiarra de Alta Voltagem	Dano tecnológico em área.
Valdir + Edson	Bloqueio de Rodovia	Atrasa e impede reposicionamento.
Bia + Edson	Apagão na Guarita	Cega e atrasa todos os inimigos.

9.1 Técnicas triplas

- Os três participantes precisam estar com iniciativa completa.
- Todos precisam estar na faixa Cafeinado, entre 50 e 79.
- Custo inicial de 20 pontos por participante.

- Desbloqueio por acontecimentos da história.
- Exemplo: Carrinho 220 Volts - Lu, Valdir e Bia causam grande dano físico e tecnológico em área.

9.2 Probabilidade de Sincronia

Técnica	Base
Dupla	80%
Tripla	60%

Modificador	Valor
Entrosamento: Familiarizados	+5%
Entrosamento: Entrosados	+10%
Entrosamento: Sincronia máxima	+15%
Participante em Abstinência	-15%
Participante Operacional	0%
Participante Cafeinado	+5%
Participante em Tremedeira	-10%
Comando perfeito	+10% dupla / +15% tripla
Erro no comando	-20%
Cego, Sonolento ou Confuso	-5% por participante, até -15%

A chance final fica entre 25% e 95%. Na falha, a execução descoordenada produz cerca de 60% do efeito, não aplica o efeito especial, consome os turnos e apenas 50% da Cafeína prevista.

10. Técnicas Supremas

- Exigem Tremedeira, de 80 a 99 de Cafeína.
- Custam 40 pontos e só podem ser usadas uma vez por combate.
- Sempre geram risco ou dano colateral.
- O comando perfeito aumenta o efeito e reduz o prejuízo.
- O dano colateral pode nocautear personagens e aparece antecipadamente na interface.

Personagem	Suprema	Efeito e consequência
Lu	Bebê com Sono, mas Não Quer Dormir	Dano sonoro elevado em todos; aliados sofrem 8% PV e perdem 20% iniciativa. Perfeito reduz para 4%.
Caio	Atestado - 15 Dias	Afastado em inimigo comum; contra chefe, perde ação e -30% DEF por 3 turnos. Caio sofre 20% PV e Sonolento; perfeito reduz para 10%.
Valdir	Descida sem Freio	Dano físico massivo, quebra formação. Valdir sofre 20% PV e aliados 5%; perfeito reduz próprio para 10% e evita dano aliado.
Bia	DELETE sem WHERE	Dano tecnológico massivo e remove efeitos do campo. Aliados sofrem 12%, Bia 20%; perfeito reduz para 6% e 10%.
Edson	Sons de Correntes	Dano mental e físico, Amedrontado e interrupção. Aliados sofrem 8%; perfeito reduz para 4%.

11. Atributos e fórmulas

Atributo	Função
PV	Vida antes do nocaute.
FOR	Poder de ataques físicos.
TEC	Poder médico, tecnológico, elétrico, sonoro e de efeitos.
DEF	Redução de dano físico.
RES	Redução de dano tecnológico, mental e sonoro.
AGI	Iniciativa, precisão e evasão.
SOR	Críticos, condições e resultados especiais.
CAF	Recurso e estado cafeínico, entre 0 e 100.

11.1 Perfis

Personagem	PV	FOR	TEC	DEF	RES	AGI	SOR
Lu	Alta	Média	Baixa	Alta	Alta	Média	Média
Caio	Média	Baixa	Alta	Baixa	Alta	Média	Média
Valdir	Muito alta	Muito alta	Baixa	Alta	Média	Baixa	Média
Bia	Baixa	Baixa	Muito alta	Baixa	Média	Alta	Alta
Edson	Alta	Média	Média	Alta	Média	Alta	Baixa

11.2 Tipos de dano

Tipo	Regra
Físico	FOR contra DEF.
Tecnológico	TEC contra RES.
Mental ou sonoro	TEC contra RES.
Híbrido	Divide o ataque entre dois tipos.
Verdadeiro	Ignora DEF e RES; usado em danos colaterais e sacrifícios.

11.3 Cálculos

```
Poder-base = (Atributo ofensivo × Poder da habilidade ÷ 100) + (Nível × 2)
Redução = 100 ÷ (100 + Atributo defensivo × 2)
Dano final = Poder-base × Redução × Comando ativo × Cafeína × Variação
Preenchimento de iniciativa por ciclo = 20 + AGI
Crítico = 5% + (SOR × 0,25); limite normal 25%
Chance de condição = Base + (Ofensivo - Resistência) + (SOR × 0,25)
```

Categoria	Poder
Ataque básico	100
Técnica leve	120-140
Técnica média	150-180
Técnica pesada	190-230
Suprema	280-350

A variação aleatória fica entre 0,95 e 1,05. Críticos causam 150%; cura crítica, 125%. A precisão final fica entre 60% e 99%.

12. Condições

12.1 Negativas e mistas

Condição	Efeito	Duração
Sonolento	-30% iniciativa.	2 ações
Cego	-30% precisão.	2 ações
Exposto	-25% DEF e RES.	2 ações
Atordoado	Perde a próxima ação.	1 ação
Amedrontado	-20% dano e não pode combinar.	2 ações
Desorientado	-20% precisão e janela ativa menor.	2 ações
Eletrificado	-20% iniciativa e dano ao agir.	2 ações
Marcado	+15% dano recebido dos aliados.	2 ações
Irritado	+15% dano físico e -15% DEF.	2 ações
Afastado	Remove inimigos comuns; versão reduzida em chefes.	Especial

12.2 Positivas

Condição	Efeito
Protegido	-25% dano recebido.
Acelerado	+25% iniciativa.
Focado	+15% precisão e janela ativa maior.
Regenerando	Recupera 8% PV máximo por ação.
Preparado	+10% chance de combinação.

12.3 Defesa, nocaute e derrota

- Defender reduz 40% do dano e aumenta resistência a condições em 20%; bloqueio perfeito reduz 60% do próximo ataque.
- Ao chegar a 0 PV, o personagem fica Fora de Combate; não existe morte permanente em batalhas comuns.
- Reservas entram com 30% da iniciativa; a derrota ocorre quando todos os disponíveis estão nocauteados.
- Após vitória, conscientes recuperam 5% PV e nocauteados retornam com 1 PV; Cafeína permanece.
- Ao repetir, o estado anterior ao encontro é restaurado; não há perda permanente de dinheiro, XP ou itens.

12.4 Vitória e recompensas

- Uma batalha pode terminar ao derrotar inimigos, sobreviver por um período, proteger alguém, interromper uma ação, retirar um alvo ou cumprir objetivo narrativo.
- No tutorial, a vitória é aprender os comandos antes da fuga do estoque, não impedir o evento da história.
- Após vitória, condições temporárias são removidas e recompensas são recolhidas automaticamente.
- Todos os recrutados recebem a mesma experiência, inclusive reservas, evitando personagem obrigatório despreparado.

PARTE III



PROGRESSÃO E EXPLORAÇÃO

Níveis, técnicas, Entrosamento, equipamentos, mapas, segredos e loop fora do combate.

13. Progressão

- Campanha principal do nível 1 ao 30.
- Inimigos de nível fixo, sem escalonamento automático.
- Caminho principal concede experiência suficiente; não há grind obrigatório.
- Reservas recebem 100% da experiência.
- Novos recrutados entram no nível médio do grupo.
- Repetições na mesma área concedem 25% da experiência após a primeira vitória.

```
XP para o próximo nível = 100 + 40 × (Nível - 1) + 10 × (Nível - 1)²
```

Ao subir de nível, os atributos crescem automaticamente e o personagem recupera 25% da Vida máxima. A Cafeína não é alterada.

14. Técnicas, talentos e Entrosamento

Marco	Desbloqueio
Recrutamento	Duas técnicas
Nível 5	Terceira técnica e primeiro talento
Nível 9	Quarta técnica
Nível 10	Segundo talento
Nível 13	Quinta técnica
Nível 15	Terceiro talento
Nível 17	Sexta técnica
Nível 20	Quarto talento
Nível 21	Sétima técnica
Nível 25	Oitava técnica e quinto talento
Evento narrativo	Técnica Suprema

Cada personagem aprende oito técnicas e equipa quatro, além da Suprema. Combinações não ocupam espaços. Talentos podem ser reorganizados gratuitamente em pontos de descanso.

14.1 Talentos de referência

Personagem	Ofensivo	Defensivo ou utilitário
Lu	Hoje Não! - contra-ataca ao proteger.	Paciência Infinita - aumenta DEF em Abstinência.
Caio	Plantão Duplo - cura maior quando Cafeinado.	Letra Legível - melhora condições positivas.
Valdir	Carga Urgente - mais dano com pouca Vida.	Carga Bem Amarrada - resiste a empurrões.
Bia	Modo Gambiarra - melhora dano tecnológico.	Backup Automático - evita um nocaute por combate.
Edson	Abordagem Enérgica - maior chance de atordoar.	Posto Protegido - reduz dano em aliados próximos.

Nível de Entrosamento	Bônus
Recém-formados	0%
Familiarizados	+5%
Entrosados	+10%
Sincronia máxima	+15%

Entrosamento cresce por história, conversas, missões pessoais, descansos e uso moderado. Sincronia máxima não pode ser obtida apenas por repetição.

15. Equipamentos

Espaço	Função
Ferramenta de Assinatura	Arma principal e identidade visual.
Vestimenta	PV, DEF e RES.
Acessório	Passivas e proteção contra condições.
Recipiente	Controle de consumo de Café e Leite.

15.1 Ferramentas

Lu evolui o carrinho; Caio, o equipamento médico; Valdir, as ferramentas; Bia, notebook e dispositivos; Edson, equipamento de ronda. As ferramentas não quebram e não são substituídas por armas genéricas.

Estágio	Descrição
1	Improvisada
2	Reforçada
3	Profissional
4	Modificada com Tecnologia Alienígena
5	Lendária do Cotidiano

Carrinho Comum -> Carrinho Reforçado -> Carrinho Esportivo -> Carrinho Antigravitacional -> Carrinho Maternal do Apocalipse

15.2 Recipientes

Recipiente	Efeito
Copo descartável	Sem bônus.
Caneca de escritório	Café recupera +5 Cafeína.
Copo térmico	Reduz 25% do custo de Cafeína por técnicas.
Garrafa térmica	Uma dose adicional.
Caneca com leiteira	Leite regula 5 pontos adicionais.
Recipiente alienígena	Permite ultrapassar temporariamente o limite, com risco.

Não haverá durabilidade, peso de inventário, atributos aleatórios nem excesso de equipamentos descartáveis. Itens são manuais e oferecem escolhas perceptíveis.

15.3 Vestimentas e acessórios

Vestimentas priorizam PV, DEF e RES; acessórios oferecem passivas e proteção contra condições. Exemplos incluem Jaleco Reforçado, Jaleco Antiestático, Despertador Quebrado, Protetor Auricular, Crachá de Acesso, Chaveiro de Caminhão, Fone com Cancelamento de Ruído e Foto da Família.

15.4 Aquisição

- Equipamentos surgem pela história, lojas, missões, chefes, exploração e recompensas pessoais.
- Cada item possui função reconhecível, sem geração aleatória de atributos.
- Não há penalidade por experimentar configurações ou reorganizar talentos.
- Evoluções importantes não dependem de grind excessivo.

16. Estrutura da exploração

- Mundo sequencial dividido em capítulos, sem mundo aberto.

- Mapas 2D em três quartos, compactos, densos e desenhados manualmente.
- Três a cinco mapas conectados por área, com desvios, atalho e ponto de descanso.
- Três personagens ativos visíveis; líder pode ser trocado fora do combate.
- Correr não consome energia.
- Mapa da Resistência permite revisitar regiões concluídas.

16.1 Habilidades de campo

Personagem	Habilidade
Lu	Rompe barreiras frágeis e encontra recursos domésticos.
Caio	Examina pessoas, substâncias e áreas contaminadas.
Valdir	Move objetos pesados, repara mecanismos e identifica rotas.
Bia	Hackeia terminais, câmeras, portas e dispositivos.
Edson	Detecta riscos, acessos suspeitos, armadilhas e rastros.

Habilidades podem ser usadas mesmo quando o personagem está na reserva. Alguns enigmas exigem uma sequência de especialidades.

16.2 Líder, diálogos e colecionáveis

- O líder altera observações e algumas respostas, mas não o destino principal da história.
- Conversas menores usam balões no mapa; cenas importantes usam painéis de quadrinhos.
- Comentários, descansos e respostas opcionais podem aumentar Entrosamento sem resposta universalmente correta.
- Colecionáveis são poucos e funcionais: Pacotes de Café Perdidos, Peças Alienígenas, Memórias do Cotidiano, Cartões de Funcionário e Evidências de Mimosa.

17. Encontros no cenário

Estado	Comportamento
Distraído	Não percebeu o grupo.
Desconfiado	Investiga som ou movimento.
Alerta	Identificou o grupo.
Perseguição	Tenta iniciar o confronto.

Início	Condição
Vantagem do jogador	Grupo começa com 50% ATB; inimigos com 0%; primeira condição recebe +10%.
Normal	Todos começam com 0%.
Emboscada inimiga	Inimigos começam com 50%; grupo com 0% e Desorientado na aproximação.

17.1 Cenário interativo

Carrinhos, extintores, caixas elétricas, prateleiras, alarmes, portas, terminais, poças e equipamentos alienígenas podem modificar uma batalha. Preparações feitas antes do contato persistem na arena.

18. Descanso, salvamento e missões

- Descansar recupera toda a Vida, remove condições, revive nocauteados e reduz 20 pontos de Cafeína.
- Organizar a equipe sem descansar evita redução da Cafeína.
- Salvamento manual fora de combate, automático ao mudar de mapa e antes de chefes.
- Missões secundárias duram de 5 a 15 minutos e entregam equipamento, Entrosamento, técnica ou narrativa.

- Escolhas alteram diálogos, relações e epílogo, mas não criam moralidade binária.

18.1 Exemplos de missões

- Encontrar a última cápsula de café de um escritório.
- Resgatar um entregador preso em um elevador.
- Recuperar a senha do Wi-Fi durante a invasão.
- Convencer um vizinho de que sua cafeteira não é tecnologia alienígena.
- Descobrir por que os aliens estão recolhendo leite.

18.2 Retorno às áreas

O Mapa da Resistência permite buscar itens, concluir missões, conversar com NPCs, observar mudanças e enfrentar desafios especiais. Não existe circulação livre por um mundo aberto; o avanço principal permanece sequencial.

19. Áreas secretas

Cada capítulo possui uma área secreta principal, entre um e três pequenos espaços escondidos e ao menos uma passagem inicialmente inacessível.

Tipo	Acesso
Passagem escondida	Pista visual, sonora, rachadura ou objeto deslocado.
Área isolada	Rota alternativa ou mecanismo ambiental.
Sala bloqueada	Chave, cartão, senha ou terminal.
Obstáculo especial	Habilidade de um personagem.
Enigma combinado	Duas ou mais habilidades de campo.
Área de desafio	Sequência de combates ou inimigo secreto.
Segredo narrativo	Investigação, evidência ou diálogo.

- Difícil não significa injusto ou caça a pixels invisíveis.
- Entradas usam pistas e ficam marcadas depois de descobertas.
- Acessos ainda impossíveis recebem anotação para retorno.
- Recompensas incluem equipamento único, café, peças, técnicas, Memórias do Cotidiano, evidências e chefes opcionais.
- O contador mostra quantos segredos existem sem revelar localizações.

PARTE IV



NARRATIVA E CAMPANHA

Invasão, atos, capítulos, recrutamento, mistério da vaca e cena pós-créditos.

20. Premissa ampliada

Os Galácticos Cafeinados esgotaram o estimulante de seu próprio planeta. A cafeína terrestre é rara, potente e adequada à tecnologia da nave-mãe. Eles tratam a Terra como depósito sem proprietário reconhecido e evitam mortes para preservar plantações, infraestrutura e capacidade produtiva.

A cafeína concentrada é instável. O leite terrestre permite armazená-la sem destruir os reatores. Mimosa foi capturada como fonte renovável.

21. Formato da campanha

Elemento	Definição
Estrutura	Prólogo, três atos, oito capítulos e epílogo.
Duração principal	12 a 15 horas.
Conclusão ampla	18 a 20 horas com opcionais.
Protagonismo	Coletivo; destaque rotativo por capítulo.
Final	Central, com variações de relações e cenas.

22. Prólogo - O Último Extra Forte

22.1 Cena 1 - Quarto das crianças, 06:00

Dois bebês choram em estéreo. Lu acorda com olheiras profundas, prepara a mamadeira e abre o armário em busca do café.

LU

Pó de café... cadê o pó? Acabou ontem? Não, não, não... Eu não tenho como encarar duas fraldas premiadas e três horas de choro sem uma xícara quentinha!

Ela coloca Clara e Davi no carrinho duplo e segue para o supermercado.

22.2 Cena 2 - Supermercado Preço Bão

Música de elevador distorcida. Luzes piscam. Aliens Saqueadores retiram pacotes de café e os lançam em um portal roxo.

LU

Ei! Tira a mão do meu Extra Forte! Esse é o último pacote da prateleira!

A batalha tutorial ensina Carrinhada e comando ativo. O Supervisor ZK-2 foge com o estoque por teletransporte.

LU

Eles... eles teletransportaram o meu café?!

22.3 Cena 3 - Noticiário global

A televisão mostra fazendas, cafeterias e portos sendo esvaziados. O noticiário informa que uma vaca também foi abduzida.

LU

Ok. Isso passou dos limites. Ninguém tira o meu café e fica impune!

Lu sai e encontra o Dr. Caio, que acaba de deixar o hospital após o desaparecimento do café da sala médica.

23. Ato I - Sem Café Não Há Rotina

Capítulo	Obrigatórios	Locais e acontecimentos
1. Plantão sem Cafeína	Lu e Caio	Hospital Central. Estoques médicos somem; pacientes são protegidos; primeiro comandante é enfrentado.
2. O Turno Que Nunca Acaba	Edson após recrutamento	Centro comercial, edifício e guarita. Repetidor alienígena é desligado; Edson supera a vergonha de ter dormido.
3. Descida sem Freio	Valdir após recrutamento	Rodovia, posto, pátio e túnel. Carga é perseguida; descobre-se que caminhões de leite também foram roubados.

24. Ato II - A Rede do Saque

Capítulo	Obrigatórios	Locais e acontecimentos
4. Servidor Não Responde	Bia após recrutamento	Centro tecnológico e data center. Portais globais são rastreados até a nave-mãe; Mimosa recebe a identificação M-1.
5. Não Chore pelo Leite Derramado	Caio e Valdir	Estrada rural, cooperativa e laboratório. O grupo encontra Mimosa, mas ela é teleportada para a nave.
6. A Última Colheita	Lu	Fazendas, armazém e torrefação. Sementes são protegidas e a entrada na nave é descoberta.

25. Ato III - A Resistência Começa Agora

Capítulo	Obrigatórios	Locais e acontecimentos
7. Apagão Geral	Bia e Edson	Centro, túneis e torre. A equipe se divide, desativa defesas e abre caminho para a nave.
8. Sem Café Não Há Paz	Todos	Nave-mãe. Formações alternam, suprimentos são libertados, Mimosa é resgatada e Arábica-7 é enfrentado.

25.1 Confronto final

O reator possui Barra de Cafeína própria. Cafeína excessiva o deixa poderoso e instável; leite regula o nível. O grupo manipula sistemas enquanto enfrenta o Almirante. Mimosa participa da resolução e todos os cinco cumprem funções indispensáveis.

25.2 Arcos do grupo

Personagem	Transformação
Lu	Sobrevivência individual para confiança na equipe.
Caio	Cuidar de todos sozinho para aceitar ajuda e descanso.
Valdir	Recuperar a carga para proteger causa coletiva.
Bia	Controlar tudo para trabalhar com a imprevisibilidade.
Edson	Culpa e insegurança para coragem consciente.

25.3 Escolhas narrativas

A trama possui um final central. Escolhas alteram Entrosamento, diálogos, missões pessoais, cenas de descanso, reações de combate e participações no epílogo. Não há moralidade binária, morte permanente ou escolhas enganosas que removam personagens.

26. Mistério de Mimosa

Etapa	Percepção
Prólogo	Piada absurda do noticiário.
Hospital	Menção a produtos biológicos.
Rodovia	Caminhões de leite roubados.
Centro Tecnológico	Leite estabiliza Cafeína concentrada.
Cooperativa	Mimosa é uma fonte renovável.
Fazenda	Leite é necessário para controlar o reator.
Nave-mãe	Resgatar Mimosa torna-se parte da vitória.

27. Epílogo e pós-créditos

27.1 Só Mais Cinco Minutos

O café retorna, Mimosa é resgatada e a equipe tenta voltar à rotina. Os cinco finalmente se reúnem para tomar café. Antes do primeiro gole, os bebês começam a chorar.

> **LU**
>
> **Alguém quer ganhar experiência cuidando de gêmeos?**

27.2 Algo Acordou

Após os créditos, a equipe toma café em uma padaria próxima a um cemitério. Uma gota cai sobre a terra. O solo treme e uma mão zumbi esverdeada rompe o chão, atraída pelo cheiro.

Mimosa ergue a cabeça e olha para o cemitério. Um mugido forte encerra a cena com corte imediato para preto. Não se explica se o café, a tecnologia alienígena ou outro fenômeno despertou o morto.

REGRA DE CONTINUIDADE

Zumbis não aparecem durante a campanha principal. O pós-créditos permanece homenagem, piada final e possível gancho para continuação.

PARTE V



BÍBLIA DOS PERSONAGENS

Nomes, personalidades, vozes, relações, arcos e missões pessoais.

28. Princípios do elenco

- Pessoas comuns e competentes em suas profissões.
- Nenhum integrante existe apenas como alívio cômico.
- Humor nasce de reação, conflito e situação.
- Sem protagonista central ou romance obrigatório.
- Cada personagem possui arco, defeito e voz própria.

Papel	Nome	Idade	Profissão
Mãe de Gêmeos	Luciana 'Lu' Azevedo	34	Coordenadora administrativa em licença-maternidade
Médico	Dr. Caio Moura	38	Médico de emergência
Caminhoneiro	Valdir Batista	46	Caminhoneiro autônomo; PX Expresso 77
Pessoa da TI	Beatriz 'Bia' Tavares	29	Analista de infraestrutura e redes
Segurança	Edson 'Seu Ed' Pereira	44	Segurança patrimonial noturno

29. Luciana 'Lu' Azevedo

Prática, determinada, protetora e sarcástica quando cansada. Acostumada a resolver várias crises, não gosta de admitir que precisa de ajuda. Seu defeito é acreditar que delegar significa perder o controle.

Começa lutando por café e sobrevivência familiar; termina aceitando ajuda e coordenação coletiva. Visual: olheiras, cabelo improvisado, roupas confortáveis, bolsa cheia e carrinho progressivamente modificado.

LU

Eu vou contar até três. E espero sinceramente que alienígenas saibam contar.

30. Dr. Caio Moura

Calmo, educado, muito cansado e dono de humor seco. Explica absurdos com linguagem médica, cuida de todos e ignora a própria saúde. Seu defeito é acreditar que descansar deixará alguém sem atendimento.

Aprende que não pode manter todos vivos destruindo a si mesmo. Visual: roupa hospitalar, jaleco amassado, estetoscópio, luvas e copo vazio.

CAIO

Tecnicamente, isso não é o pior que eu vi neste plantão. Está entre os cinco primeiros.

31. Valdir Batista - Expresso 77

Comunicativo, orgulhoso, protetor e excelente mecânico. Conta histórias longas e converte tudo em metáfora de estrada. É teimoso e quase considera pedir orientação uma ofensa.

Sua carga pertencia a pequenos produtores que confiaram nele. Começa atrás de mercadoria e garrafa térmica; torna-se responsável por transportar a Resistência. Visual: barba, camisa xadrez, botas, boné, PX e ferramentas.

VALDIR

Tem dois tipos de problema: o que sai da frente e o que ainda não viu meu caminhão chegando.

32. Beatriz 'Bia' Tavares

Inteligente, ansiosa, irônica e rápida. Prefere máquinas previsíveis, cria gambiarras com lógica e tenta controlar todas as variáveis. Ignorou um alerta alienígena por parecer falso positivo e carrega culpa pela queda da rede.

Aprende que confiar na equipe também é redundância. Visual: cabelo volumoso, óculos, crachá, notebook, cabos e LEDs. Seus hacks exigem acesso físico e preparação.

BIA

Isso não é um bug. Um bug seria mais fácil. Isso é uma invasão interplanetária sem documentação.

33. Edson 'Seu Ed' Pereira

Observador, cuidadoso, disciplinado e levemente supersticioso. Tenta seguir procedimentos em meio ao absurdo. Envergonhado por ter dormido durante a invasão, passa a evitar descanso e se torna hiper-vigilante.

Aprende que coragem é agir mesmo com medo e que vigilância não exige autodestruição. Visual: uniforme, boné, lanterna, rádio, taser, chaves e correntes.

EDSON

O manual não fala sobre alienígena. Mas fala sobre visitante sem identificação.

34. Clara, Davi e Mimosa

Personagem	Definição
Clara e Davi	Gêmeos de aproximadamente dez meses. Quando um dorme, o outro acorda. Não falam palavras completas, nunca são alvos e reagem aos acontecimentos.
Mimosa	Vaca calma, detecta tecnologia, parece compreender mais do que demonstra e interrompe drama com mugidos. Designação alienígena M-1.

35. Relações e Entrosamento

Dupla	Conflito inicial	Evolução
Lu + Caio	Ela ignora recomendações; ele tenta controlar tudo.	Confiança e cuidado mútuo.
Lu + Valdir	Dois teimosos protetores.	Dividem liderança prática.
Lu + Bia	Improviso cotidiano contra planejamento.	Tornam-se estrategistas.
Lu + Edson	Ambos escondem cansaço.	Aprendem a confiar.
Caio + Valdir	Medicina formal contra experiência de estrada.	Respeito técnico.
Caio + Bia	Diagnósticos médicos e digitais.	Criam linguagem comum.
Caio + Edson	Profissionais de turnos intermináveis.	Reconhecem o esgotamento.
Valdir + Bia	Mecânica contra tecnologia.	Criam as melhores gambiarras.
Valdir + Edson	Improviso contra procedimento.	Linha defensiva eficiente.
Bia + Edson	Ceticismo contra superstição.	Descobrem que ambos observam padrões.

36. Missões pessoais

Personagem	Missão	Resultado
Lu	Duas Mamadeiras e um Apocalipse	Aceita dividir responsabilidades.
Caio	O Último do Plantão	Encerra simbolicamente o plantão impossível.
Valdir	Carga de Confiança	Recupera registros e pertences.
Bia	Backup Não É Fé	Enfrenta o servidor abandonado.
Edson	A Guarita Não Estava Vazia	Prova que a invasão começou antes do sono.

As missões integram a campanha e desbloqueiam Supremas. Extensões opcionais podem melhorar seus efeitos.

36.1 Regras de diálogo

- Cada personagem mantém voz própria e bordões não são repetidos excessivamente.
- Profissões são tratadas com conhecimento e respeito.
- Piadas não anulam momentos emocionais.
- A equipe pode brincar internamente, mas ninguém é reduzido a humilhação constante.
- Cenas de Entrosamento desenvolvem tanto a relação quanto o indivíduo.

PARTE VI



BESTIÁRIO E CHEFES

Famílias inimigas, funções táticas, Cafeína alienígena, chefes e linguagem de balões.

37. Princípios do bestiário

- Silhueta reconhecível, função clara, força, fraqueza e ataque antecipado.
- Cada inimigo ensina ou testa uma mecânica.
- Encontros normais possuem de dois a cinco inimigos e uma ou duas ideias centrais.
- Dificuldades maiores aumentam agressividade e composição, não apenas Vida.
- Alienígenas derrotados usam teletransporte de emergência; máquinas são desligadas ou quebradas.

37.1 Cafeína alienígena

Alienígenas orgânicos usam a mesma escala de 0 a 100. Caio e Bia podem revelar a barra; algumas técnicas drenam ou transferem Cafeína; itens de Leite podem ser ofensivos. Máquinas possuem Energia e não são afetadas por Leite.

Função	Comportamento
Atacante	Dano direto.
Defensor	Protege aliados.
Suporte	Cura, regula Cafeína e concede bônus.
Controlador	Condições e atraso de iniciativa.
Ladrão	Rouba e tenta escapar.
Artilharia	Ataques distantes ou em área.
Berserker	Alto dano, pouca precisão e defesa.

38. Galácticos Cafeinados

Inimigo	Função	Comportamento
Saqueador Gelatinoso	Atacante	Unidade básica com golpes corporais.
Coletor de Pacotes	Ladrão	Rouba consumível e busca um portal.
Infiltrador Descafeinado	Controlador	Camufla-se e provoca emboscadas.
Barista Cósmico	Suporte	Serve Cafeína e concede bônus.
Fiscal Intergaláctico	Defensor	Cria escudos e interdita ações.
Sugador de Cafeína	Controlador	Drena Cafeína do grupo.
Lactotécnico	Suporte	Retira aliados da Tremedeira.
Insone Experimental	Berserker	Começa em Tremedeira.

Itens roubados não são perdidos permanentemente. Podem ser recuperados em esconderijo secreto ou retornam ao derrotar o chefe local.

39. Máquinas e resíduos

39.1 Máquinas alienígenas

Inimigo	Função	Comportamento
Drone Pires	Artilharia	Marca alvos e dispara feixes.
Aspirador Quântico	Controlador	Puxa personagens e objetos.
Moedor Mecânico	Atacante	Dano pesado e destruição ambiental.
Robô de Serviço	Variável	Usa objetos do ambiente.
Cafeteira Autônoma	Suporte	Produz misturas alienígenas.
Portal Portátil	Suporte	Invoca reforços.

39.2 Resíduos de Cafeína

Inimigo	Função	Comportamento
Gosma de Borra	Defensor	Divide-se quando atingida incorretamente.
Nuvem de Cafeína	Controlador	Eleva gradualmente a Cafeína de todos.
Espuma Mutante	Suporte	Protege e reduz dano.
Grão Hiperativo	Atacante	Rápido e difícil de acertar.
Descafeinado Vivo	Controlador	Drena Cafeína e aplica Sonolento.

40. Intenção e duração

Ataques perigosos usam nome, ícone, área marcada, animação, som e barra de preparação. O jogador pode defender, interromper, trocar, manipular Cafeína ou combinar.

Encontro	Duração desejada
Normal	45-90 segundos
Elite	2-3 minutos
Chefe	5-8 minutos
Chefe final	10-15 minutos em fases

41. Chefes

Capítulo	Chefe	Mecânica
Prólogo	Supervisor de Gôndola ZK-2	Tutorial e fuga programada.
Hospital	Extrator Clínico K-FE	Rouba Cafeína e usa medicamentos.
Turno Noturno	Síndico Estelar	Apaga luzes, bloqueia ações e chama drones.
Rodovia	Guincho Gravitacional	Move personagens e obstáculos.
Centro Tecnológico	Administrador-Raiz	Firewalls, dados e remoção de bônus.
Cooperativa	Professor Lactóide	Manipula Café e Leite.
Última Colheita	Colheitadeira Orbital	Múltiplos pontos vulneráveis.
Torre	Mestre Torrefador	Alterna estados de Cafeína.
Nave-Mãe	Almirante Arábica-7	Reator e síntese de todas as mecânicas.

41.1 Regras

- Máximo recomendado de três fases e sem restauração total de Vida.
- Chefes não são completamente imunes: Atordoado atrasa 40%; Afastado reduz ataque e defesa; demais condições têm versões reduzidas.
- Cada chefe concede evolução, equipamento, técnica ou acesso narrativo.
- O chefe final possui fase de comando, sobrecarga e Café com Leite.

41.2 Antagonistas principais

Professor Lactóide é fascinado por vacas, não compreende pecuária e interpreta mugidos como comandos criptografados. Em combate, regula Cafeína, cria escudos de espuma e tenta manter seus aliados na faixa ideal.

Almirante Arábica-7 é frio, burocrático e arrogante. Considera a invasão uma operação comercial e os humanos uma interferência de inventário. Na fase final, absorve Cafeína do reator, entra em Tremedeira e passa a destruir o próprio cenário.

ALMIRANTE ARÁBICA-7

Recurso sem proteção adequada não possui proprietário reconhecido.

42. Balões e frases dos chefes

Cada chefe possui frase de entrada, balão com nome do golpe especial e frase de derrota, fuga ou desligamento. Balões serrilhados indicam agressão; eletrônicos, máquinas; ondulados, som; arredondados, suporte; tremidos, Pane Cafeinada.

Chefe	Entrada	Golpe	Derrota ou fuga
Supervisor ZK-2	Atenção, espécie local: esta promoção acabou!	LIQUIDAÇÃO TOTAL!	Estoque assegurado. Iniciando retirada covarde... estratégica!
Extrator K-FE	Paciente sem Cafeína. Prognóstico: irrelevante.	COLETA COMPULSÓRIA!	Solicito... uma segunda opinião...
Síndico Estelar	Visitantes não autorizados. A multa será planetária!	APAGÃO REGULAMENTAR!	Registrarei... uma reclamação no condomínio...
Guincho	Veículo irregular detectado. Remoção imediata.	REBOQUE GRAVITACIONAL!	Falha... no serviço de reboque...
Administrador-Raiz	Usuários sem permissão. Revogando existência.	FORMATAR SISTEMA!	Erro fatal... backup não encontrado...
Professor Lactóide	Afastem-se da unidade bovina! A pesquisa exige mais mugidos!	PASTEURIZAÇÃO ORBITAL!	Ela ainda não revelou o protocolo do mugido!
Colheitadeira	Safra localizada. Iniciando colheita total.	COLHEITA SEM SOBRA!	Rendimento... abaixo do projetado...
Mestre Torrefador	Grãos, humanos, planetas... tudo melhora depois da torra!	TORRA CÓSMICA!	Minha torra... ficou amarga...
Arábica-7	A resistência de vocês não consta no inventário. Será corrigido.	EXTRAÇÃO PLANETÁRIA!	Operação... cancelada por interferência local...

A fala de entrada pode ser pulada depois da primeira tentativa. Nomes de golpes sempre aparecem e também são registrados no histórico de combate.

43. Arquivo da Resistência

Após diagnóstico ou derrota, o inimigo entra no bestiário com ilustração, fraquezas, resistências, ataques, faixa de Cafeína e comentários individuais dos protagonistas. O arquivo funciona como ferramenta tática e fonte de humor.

PARTE VII



ANEXOS DE PRODUÇÃO

Resumo executivo, glossário e próximos documentos oficiais.

44. Resumo das decisões fundamentais

Tema	Decisão
Estrutura	RPG sequencial em capítulos, sem mundo aberto.
Combate	ATB dinâmico com comandos ativos e equipe de três.
Recurso central	Cafeína de 0 a 100 com Leite regulador.
Elenco	Cinco protagonistas coletivos e intercambiáveis.
Progressão	Nível 1-30, XP compartilhada, sem grind obrigatório.
Exploração	Mapas compactos, inimigos visíveis e áreas secretas.
Narrativa	Três atos, oito capítulos, Mimosa e pós-créditos zumbi.
Arte	2D cartunesca retrô modernizada e linguagem de quadrinhos.
Tom	Humor cotidiano brasileiro e ficção científica B.

45. Glossário

Termo	Definição
ATB	Barra que determina quando cada combatente pode agir.
Cafeinado	Faixa ideal de 50 a 79 pontos de Cafeína.
Tremedeira	Faixa de alto risco entre 80 e 99.
Pane Cafeinada	Estado ativado ao atingir 100.
Entrosamento	Relação por dupla que modifica combinações.
Suprema	Técnica individual de alto poder e dano colateral.
Ferramenta de Assinatura	Equipamento principal que evolui com o personagem.
Mapa da Resistência	Interface para retorno a regiões liberadas.
M-1	Designação alienígena da vaca Mimosa.

46. Próximos documentos

Prioridade	Documento	Conteúdo
1	DG-ART-01	Direção de arte, sprites, cenários, animações, HQ e interface.
2	GD-ITEM-01	Cafés, Leite, consumíveis, inventário, lojas e economia.
3	SON-AUD-01	Trilha dinâmica, SFX, vozes e identidade sonora.
4	DEV-ARQ-01	Engine, arquitetura, dados, ferramentas e protótipo.
5	PROD-MVP-01	Escopo, cronograma, riscos e vertical slice.

PRÓXIMA DECISÃO

O próximo bloco oficial é DG-ART-01. Ele deverá confirmar o estilo de sprite, proporção dos personagens, pipeline de animação, construção dos cenários, balões, HUD e identidade visual definitiva.

A resistência começa agora.

PARTE C

BÍBLIA VISUAL APROVADA

Model sheets, poses e técnicas finais dos cinco protagonistas, seguidos por lineup, Mimosa e Alien Saqueador.

Luciana 'Lu' Azevedo

TANQUE, CONTROLE E LIDERANÇA COLETIVA

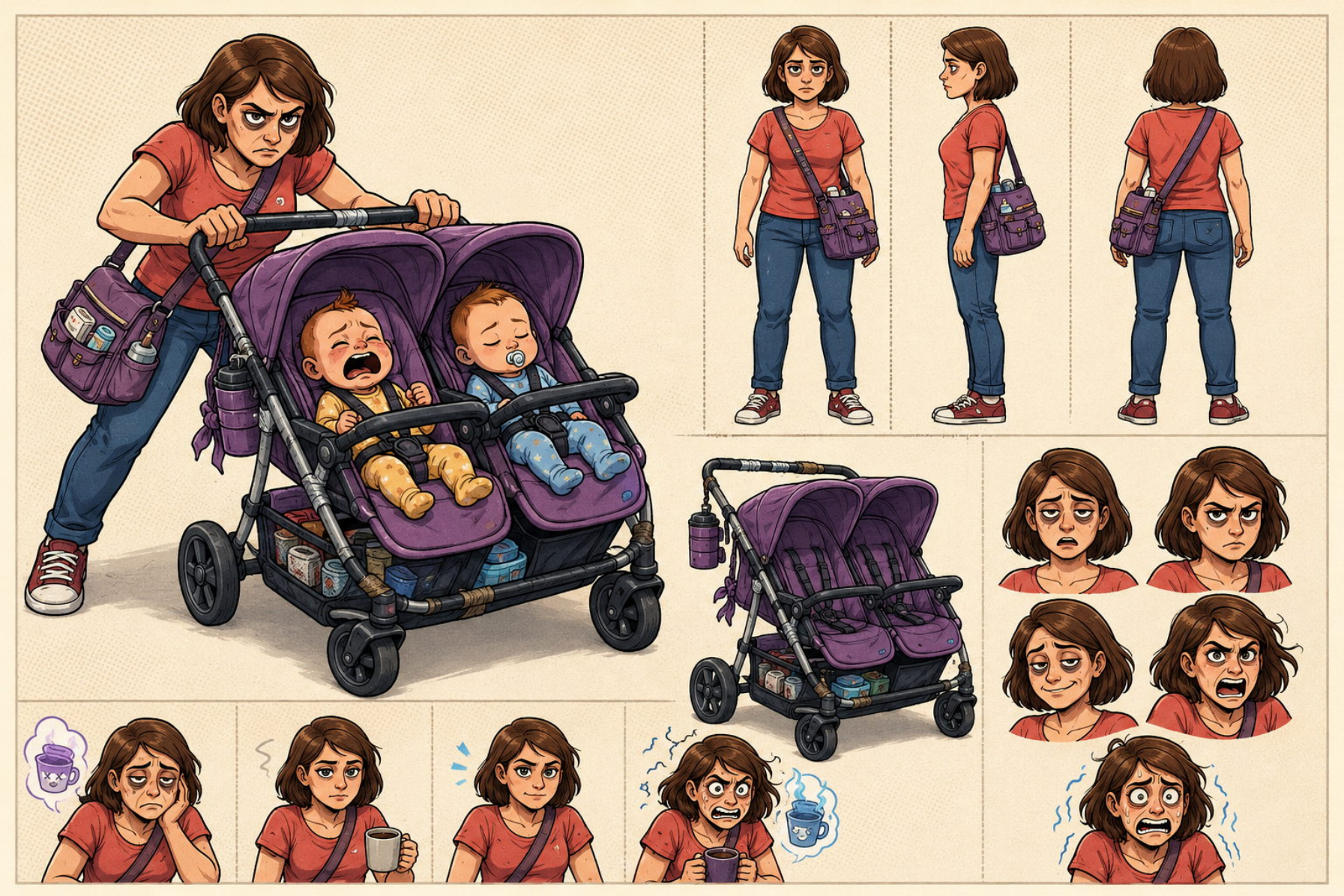
Carrinho duplo, olheiras profundas, postura protetora e humor materno.

Técnica	Regra oficial
Carrinhada	ataque básico contra um inimigo.
Olhar de Mãe	provoca inimigos e aumenta a defesa.
Fralda Premiada	reduz precisão e defesa de inimigos próximos.
Carrinho sem Freio	ataque pesado em linha, com chance de derrubar.
Suprema	dano sonoro elevado em todos; aliados sofrem 8% PV e perdem 20% de iniciativa. Perfeito reduz o dano aliado para 4%.

Pacote visual incluído: model sheet, poses e expressões, quatro técnicas regulares e uma Suprema. Estado: APROVADO v1.0.

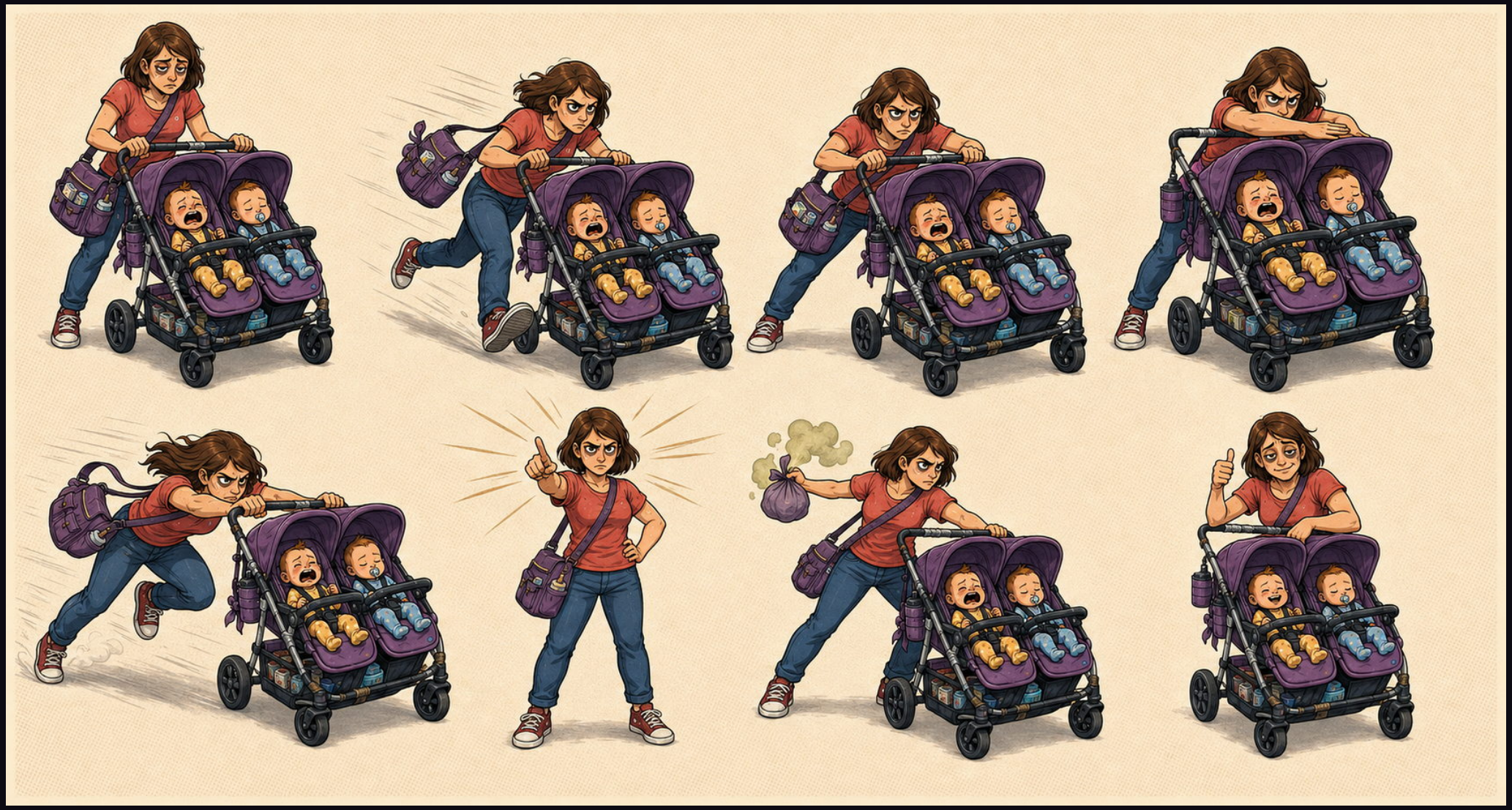
Uso em produção: preservar silhueta, acessórios, cores, proporções e leitura de movimento. Ajustes técnicos de animação não devem descaracterizar a intenção aprovada.

Model sheet

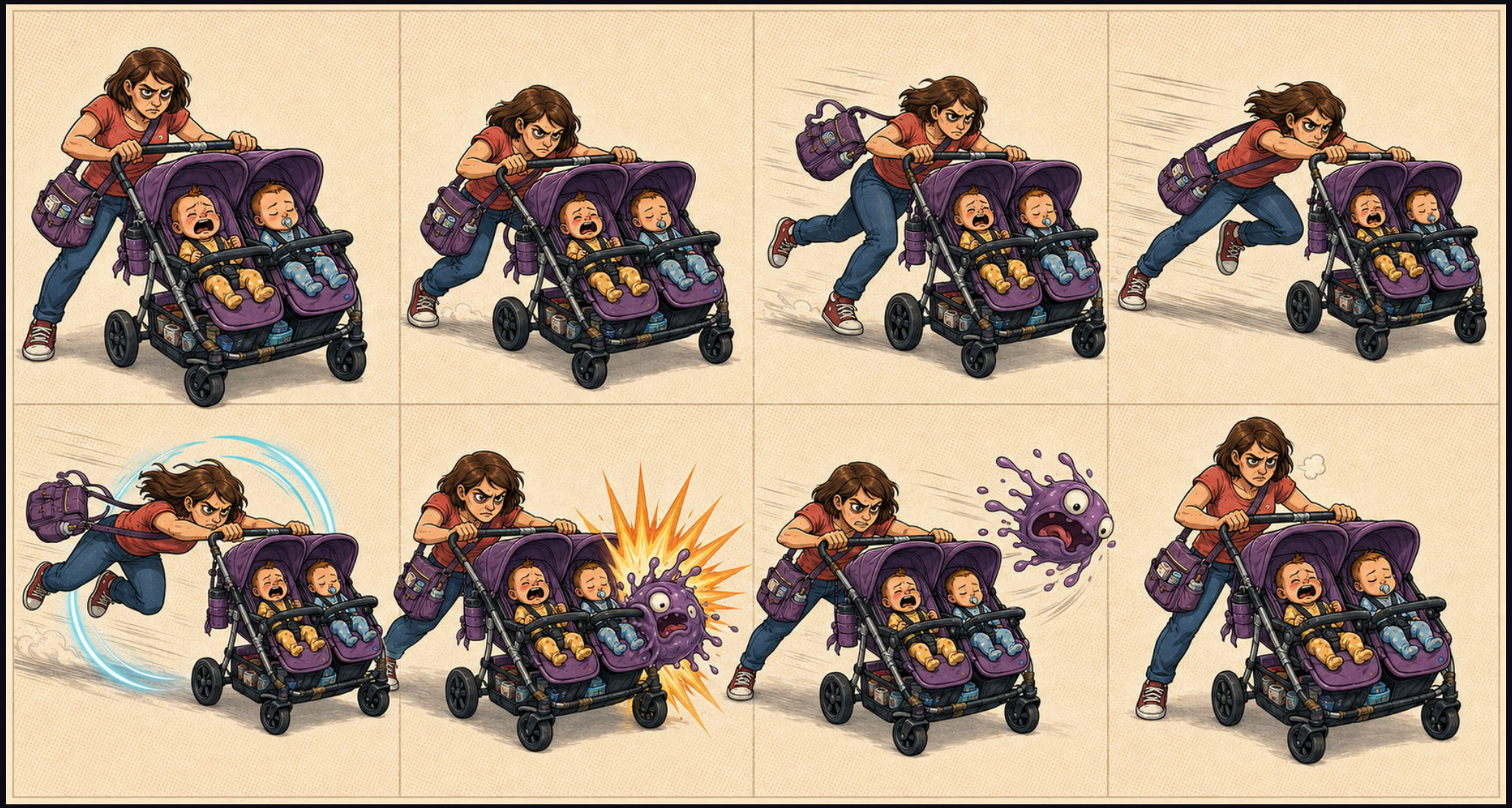


Modelo visual aprovado

Poses e expressões



Carrinhada



Ataque básico - 0 CAF

Olhar de Mãe



Fralda Premiada



Debuff em área - 15 CAF

Carrinho sem Freio



Ataque pesado em linha - 25 CAF

Bebê com Sono, mas Não Quer Dormir



Dr. Caio Moura

CURA, SUPORTE E DIAGNÓSTICO

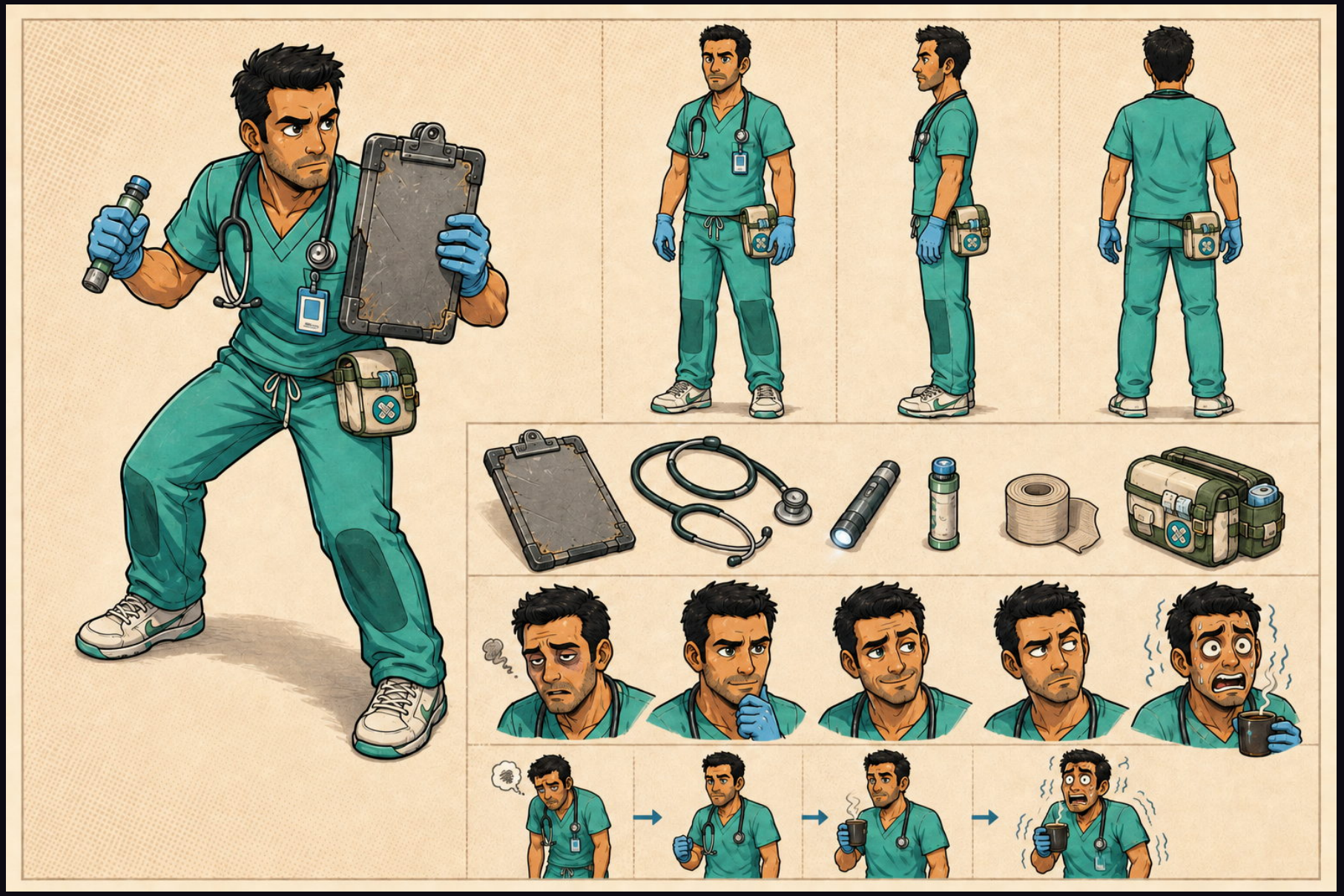
Jaleco de plantão, prancheta, seringa e precisão médica sob pressão.

Técnica	Regra oficial
Pranchetada	ataque físico básico.
Diagnóstico Rápido	revela fraquezas e aplica Exposto.
Curativo de Plantão	recupera a Vida de um aliado.
Adrenalina, Por Favor!	avança iniciativa, remove Sonolento e acrescenta 10 de Cafeína.
Suprema	afasta inimigo comum; contra chefe, remove uma ação e reduz DEF em 30% por 3 turnos. Caio sofre 20% PV e Sonolento; Perfeito reduz para 10%.

Pacote visual incluído: model sheet, poses e expressões, quatro técnicas regulares e uma Suprema. Estado: APROVADO v1.0.

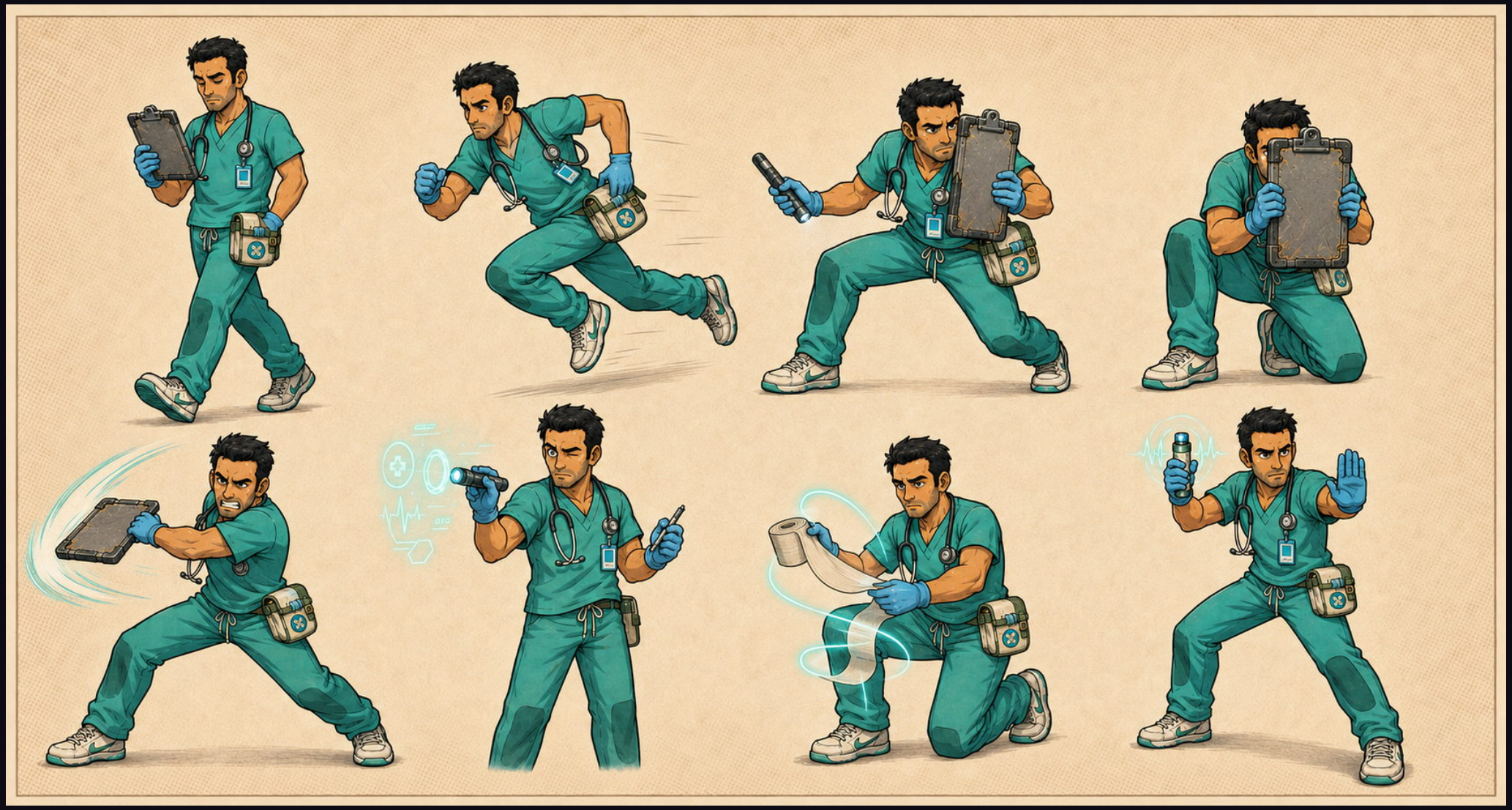
Uso em produção: preservar silhueta, acessórios, cores, proporções e leitura de movimento. Ajustes técnicos de animação não devem descaracterizar a intenção aprovada.

Model sheet

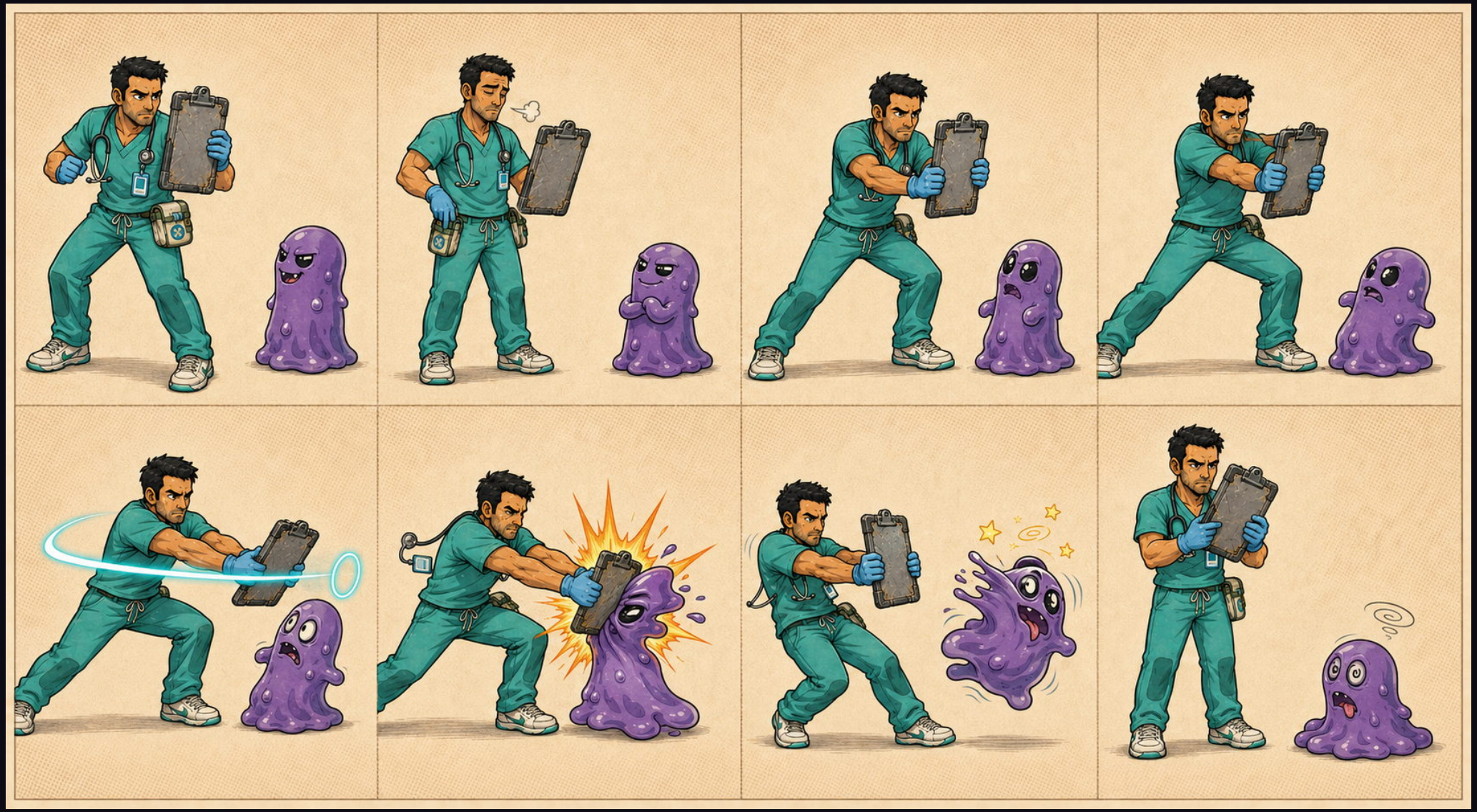


Modelo visual aprovado

Poses e expressões



Pranchetada



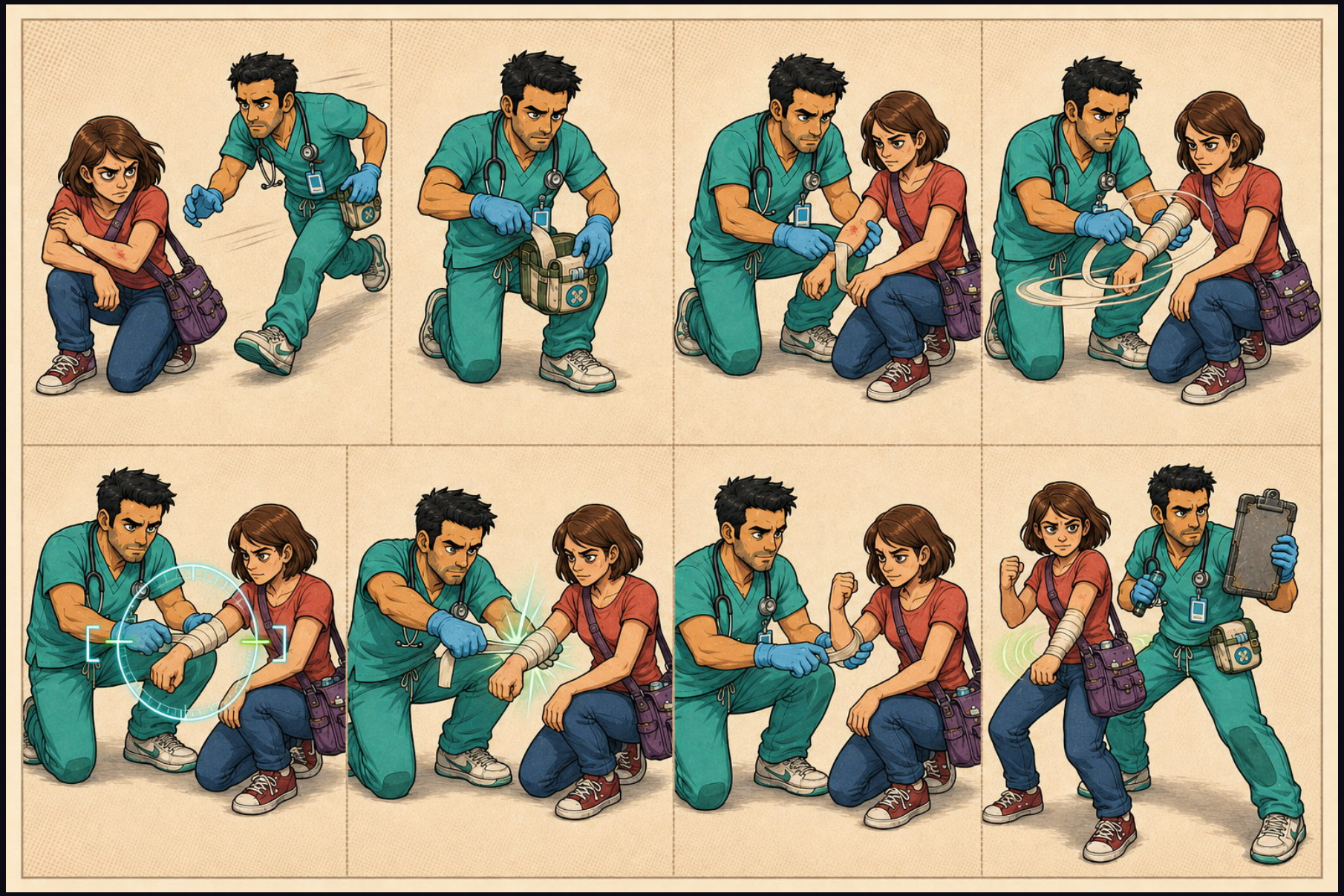
Ataque básico - 0 CAF

Diagnóstico Rápido



Revela fraquezas - 5 CAF

Curativo de Plantão



Adrenalina, Por Favor!



Atestado - 15 Dias Afastado



Damião 'Bitrem' Pereira

DANO FÍSICO PESADO

Caminhoneiro robusto, chave de roda, rádio PX e força de estrada.

Técnica	Regra oficial
Chave de Roda	ataque básico de alto impacto.
Pé na Tábua	avança em linha e atinge vários inimigos.
Chamado no PX	marca um alvo e aumenta o dano dos aliados.
Carga Pesada	dano muito elevado, mas atrasa a próxima iniciativa.
Suprema	dano físico massivo e quebra de formação. Damião sofre 20% PV e aliados 5%; Perfeito reduz o dano próprio para 10% e evita dano aliado.

Pacote visual incluído: model sheet, poses e expressões, quatro técnicas regulares e uma Suprema. Estado: APROVADO v1.0.

Uso em produção: preservar silhueta, acessórios, cores, proporções e leitura de movimento. Ajustes técnicos de animação não devem descaracterizar a intenção aprovada.

Model sheet



Modelo visual aprovado

Poses e expressões



Chave de Roda



Ataque básico de alto impacto - 0 CAF

Pé na Tábua



Ataque em linha - 15 CAF

Chamado no PX



Marca e amplifica dano - 10 CAF

Carga Pesada



Dano muito elevado - 25 CAF

Descida sem Freio



Beatriz 'Bia' Tavares

DANO TECNOLÓGICO E CAOS

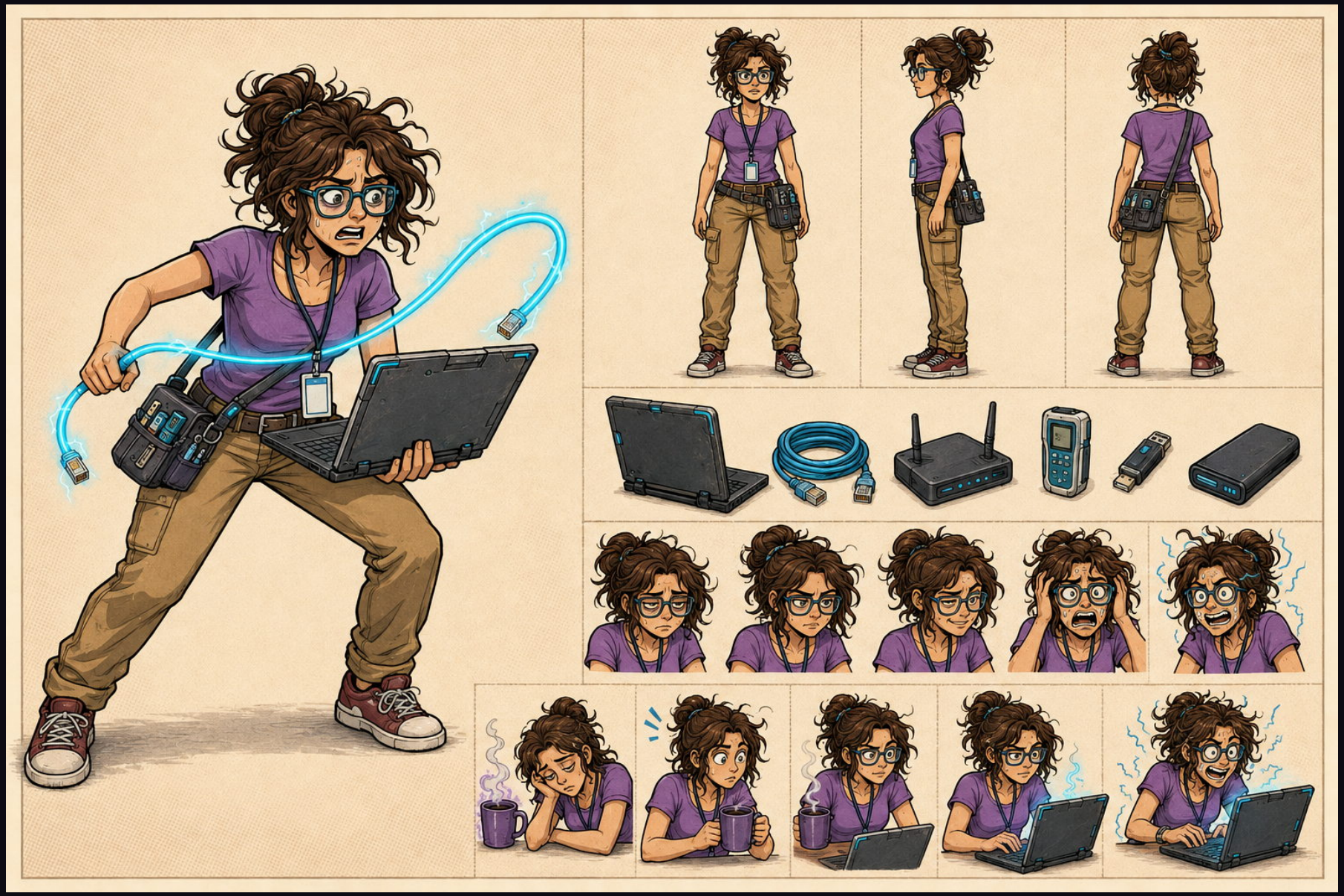
Notebook, crachá, cabos, improviso técnico e efeitos digitais em ciano.

Técnica	Regra oficial
Cabo de Rede	ataque básico de média distância.
Ping da Morte	causa dano e atrasa a iniciativa inimiga.
Sobrecarga de Wi-Fi	ataque tecnológico em área.
Deploy na Sexta	ativa um efeito poderoso entre possibilidades conhecidas; a lista exata permanece em aberto.
Suprema	dano tecnológico massivo e remoção dos efeitos de campo. Bia sofre 20% PV e aliados 12%; Perfeito reduz para 10% e 6%.

Pacote visual incluído: model sheet, poses e expressões, quatro técnicas regulares e uma Suprema. Estado: APROVADO v1.0.

Uso em produção: preservar silhueta, acessórios, cores, proporções e leitura de movimento. Ajustes técnicos de animação não devem descaracterizar a intenção aprovada.

Model sheet



Modelo visual aprovado

Poses e expressões



Cabo de Rede



Ataque básico - 0 CAF

Ping da Morte



Dano e atraso de iniciativa - 10 CAF

Sobrecarga de Wi-Fi



Deploy na Sexta



Efeito poderoso variável - 25 CAF

DELETE sem WHERE



Edson 'Seu Ed' Pereira

INTERRUPÇÃO, PROTEÇÃO E CONTROLE

Uniforme de segurança, lanterna, cassetete, taser e tensão de turno noturno.

Técnica	Regra oficial
Cassetetada	ataque básico com pequena chance de interrupção.
Lanterna Cegante	aplica Cego em área frontal.
Taser Regulamentar	dano elétrico com chance de Atordoar.
Ronda Noturna	protege aliados e contra-ataca o primeiro agressor.
Suprema	dano mental e físico, Amedrontado e interrupção. Aliados sofrem 8% PV; Perfeito reduz para 4%.

Pacote visual incluído: model sheet, poses e expressões, quatro técnicas regulares e uma Suprema. Estado: APROVADO v1.0.

Uso em produção: preservar silhueta, acessórios, cores, proporções e leitura de movimento. Ajustes técnicos de animação não devem descaracterizar a intenção aprovada.

Model sheet



Modelo visual aprovado

Poses e expressões



Cassetetada



Ataque básico - 0 CAF

Lanterna Cegante



Taser Regulamentar



Dano elétrico e Atordoar - 15 CAF

Ronda Noturna



Sons de Correntes



ANEXOS VISUAIS

ELENCO E CRIATURAS

Referências coletivas e de apoio já aprovadas para continuidade da direção de arte.

Lineup do elenco

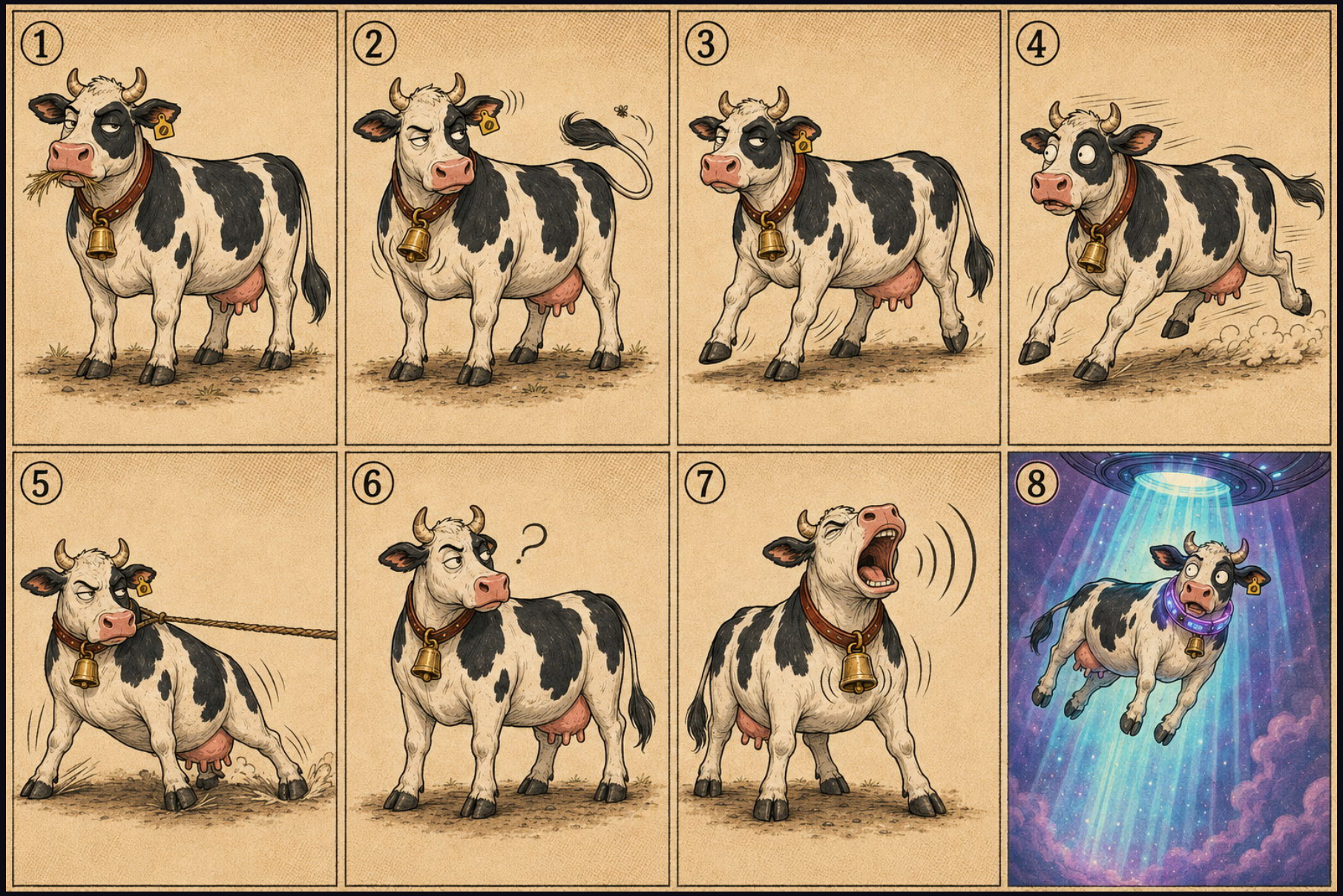


Escala, silhueta e leitura coletiva aprovadas

Mimosa - model sheet



Mimosa - poses



Atuação, humor e mugido dramático

Alien Saqueador - model sheet



Alien Saqueador - poses



Movimento, coleta e reações de combate

Registro de integridade

Controle	Resultado
Páginas do GDD v2.0 incorporadas	33
Protagonistas consolidados	5
Pranchas de protagonista	35
Pranchas de apoio	5
Total de artes aprovadas no anexo	40
Correções oficiais	Valdir -> Damião 'Bitrem' Pereira
Pendência declarada	Resultados exatos de Deploy na Sexta

CONSOLIDAÇÃO CONCLUÍDA

Este volume passa a ser a referência documental principal do projeto até a emissão de uma versão posterior aprovada. Nenhuma decisão anterior foi descartada silenciosamente: alterações e exceções estão explicitadas no adendo.

Próxima etapa recomendada: DG-ART de cenários e interface, seguido pelo Documento de Produção Técnica do vertical slice e pelo detalhamento sonoro.

A RESISTÊNCIA COMEÇA AGORA!