




Tsukuyomi

"Nem todo demônio vive
nas sombras... alguns
vivem dentro de você."
-Echo

A dark, atmospheric illustration of a city at night. In the foreground, a demon character with horns and a mask is crouching, holding a glowing purple sword. The background shows a cityscape with various buildings, some with glowing windows and signs. A yellow lightning bolt is visible in the sky. The overall mood is mysterious and ominous.

TSUKUYOMI

Sumário

VISÃO GERAL	3
MECÂNICAS PRINCIPAIS	3
Objetivo	3
Sistema de Loja de Armas e Habilidades:	3
Estrutura do jogo:	3
História (Lore)	3
Controles:	4
Interface:	5
Arte	6
Cenários:	6
Trilha Sonora:	7
Estilo e Direção Musical	7
Personagens:	8
Equipe envolvida:	9
 ESCOPO PRINCIPAL (Dividido por Áreas)	9
 Jogabilidade	9
 Arte	9
CRONOGRAMA DE 12 MESES	10
Público-Alvo e Plataforma	11
Público-Alvo: Jovens adultos (15 a 30 anos)	11
Plataforma: PC	11

VISÃO GERAL

[Tsukuyomi]

Gênero: Plataforma / Boss Rush / Ação

Estilo gráfico: 2D pixel art

Paleta de cores: Roxo predominante (vibe sombria e cyberpunk)

Público-alvo: Jovens adultos (15–30 anos)

Inspirações: Blasphemous, Hollow Knight, Celeste, Rayman Legends

MECÂNICAS PRINCIPAIS

Objetivo:

O jogador deverá enfrentar demônios para conseguir recuperar suas memórias.

Sistema de Loja de Armas e Habilidades:

Lugar onde o jogador poderá comprar mais Armas;

Lugar onde o jogador poderá evoluir seus Pontos de Status;

Lugar onde o jogador poderá comprar mais Habilidades;

Estrutura do jogo:

Estilo: Plataforma 2D, combate direto e responsivo.

Formato: Boss rush com 8–12 chefes únicos.

História (Lore)

Você joga como um samurai que perdeu a memória após um grande evento traumático. À noite, em um mundo futurista devastado, ele parte em jornadas para derrotar criaturas que vê como demônios, em busca de fragmentos de sua mente.

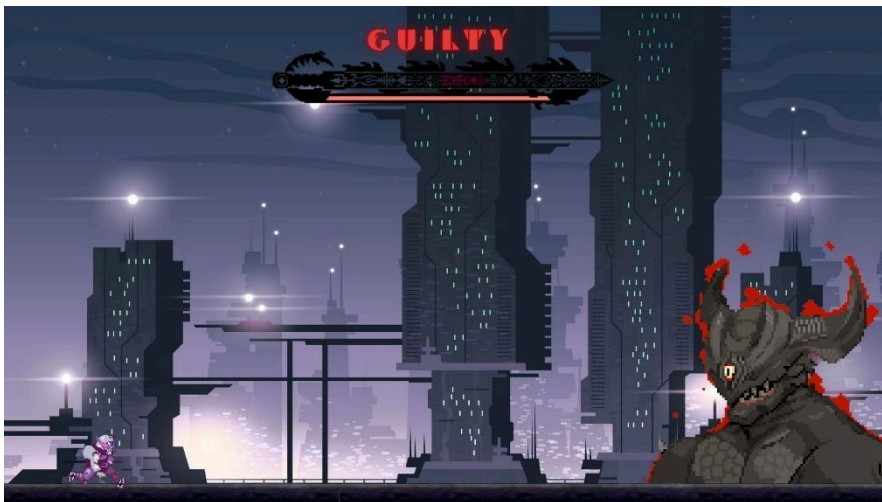
CONTROLES:

Tecla	Ação	Observações
→ (Seta Direita)	Andar para a direita	Acionamento contínuo para corrida
← (Seta Esquerda)	Andar para a esquerda	Acionamento contínuo para corrida
↑ (Seta Cima)	Interagir / Subir escada / Olhar cima	Dependendo do contexto
↓ (Seta Baixo)	Agachar / Descer plataforma / Olhar baixo	Combinável com outras ações (ex: ↓ + salto)
Z	Pular	Pressão longa = salto mais alto
X	Ataque / Usar arma principal	Espada, tiro, soco, etc.
C	Habilidade especial / Ataque secundário	Pode variar por personagem ou fase
A	Trocar arma / habilidade	Rotaciona entre habilidades disponíveis
S	Dash / Esquiva rápida	Pode ter cooldown ou consumo de energia
D	Interagir / Usar item	Pegar objetos, ativar alavancas, abrir portas

INTERFACE:



Tela inicial: Apresentar o nome do jogo, introduzir o jogador ao universo do jogo e fornecer acesso às principais funcionalidades, como iniciar uma nova partida, continuar, acessar configurações ou sair.



Boss fight: O protagonista chega a uma arena suspensa diante da imponente criatura conhecida como GUILTY. Ao pisar na arena, o som de sirenes ao fundo silencia e a palavra GUILTY aparece no topo da tela, sinalizando o início do julgamento.



Loja de itens: Loja de itens simples, onde o jogador compra seus equipamentos e aprimoramentos com o dinheiro adquirido em jogo (moeda própria).

ARTE:

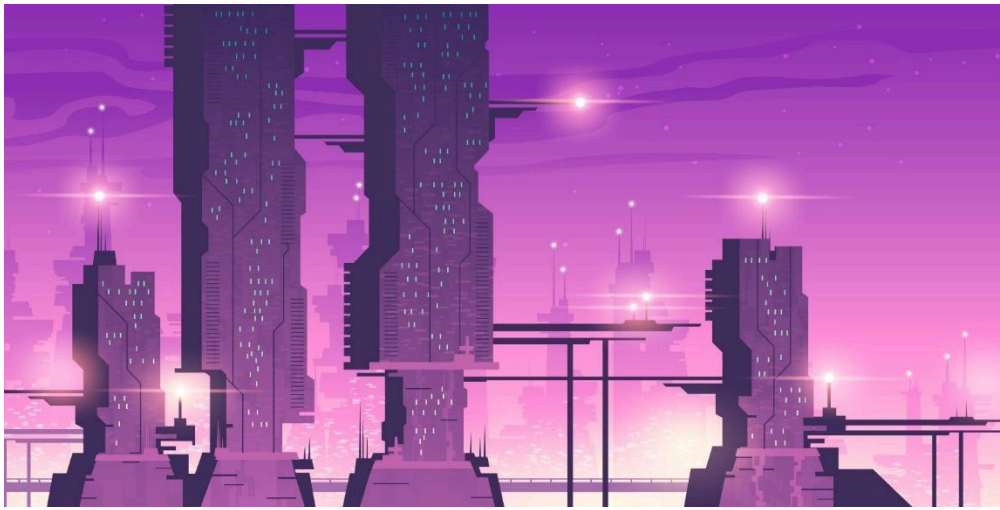
Estilo visual: Cyberpunk + Japão feudal

Cor predominante: Roxo, neon, tons escuros

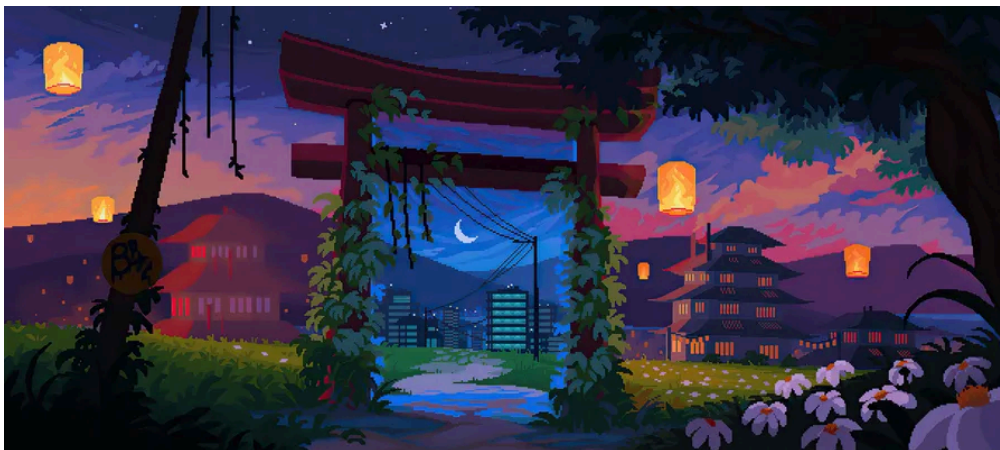
Chefes: Design misto de demônios japoneses (Oni) com estética tecnológica

Ambientes: Ruínas urbanas, florestas de neon, templos em chamas, zonas de guerra destruídas.

Cenários:



Torres dos egoístas: Trata-se de diversos prédios e arranha-céus, no vale da alta classe. Quanto mais alto, maior o poder monetário do proprietário.



Passagem da alma: É um portal do tempo onde o indivíduo tem acesso a conhecimentos antigos, como ancestrais, habilidades e equipamentos.



Vilarejo Yugen: Local onde o protagonista Echo cresceu, um vilarejo simples e confortável, cheio de segredos e mistérios que levam o costume simples e tradicionais japoneses.

Trilha Sonora:

Estilo e Direção Musical

Referências Diretas:

Katana ZERO

Estilo: Electro-noir, sintetizadores pulsantes, ambientação introspectiva e intensa

Clima: Melancolia, tensão controlada, ação precisa

Hotline Miami

Estilo: Synthwave agressivo, batidas aceleradas, psicodelia sonora

Clima: Caos, urgência, estado mental alterado

Objetivo Musical

A trilha sonora será um dos pilares da identidade do jogo, conduzindo o ritmo das ações e aprofundando a imersão no universo cyberpunk distorcido e brutal. Ela será usada para representar o estado emocional do protagonista e a intensidade das cenas de combate, alternando entre momentos de introspecção pesada e explosões de violência sonora. Cada faixa pretende não apenas acompanhar, mas amplificar a experiência estética e narrativa.

Características Principais

Gênero predominante: Synthwave / Dark Electro / Electro-noir

Instrumentação: Sintetizadores analógicos, drum machines, baixos distorcidos, ruídos industriais, samples lo-fi e elementos glitch

Estrutura dinâmica: Faixas adaptativas que reagem à intensidade da ação e ao estado emocional do personagem (ex: batida acelera conforme o ritmo do combate aumenta ou se dissolve em delay durante cenas introspectivas)

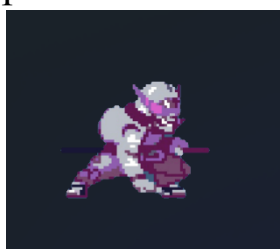
Ritmo e BPM: Entre 90 e 140 BPM, variando por fase e inimigo; confrontos com chefes terão trilhas únicas e memoráveis, compostas sob medida

🌀 Uso Narrativo

Em momentos-chave (como flashbacks, interações com personagens importantes, ou transições de fases mentais), a trilha sonora também será diegética, ou seja, inserida no mundo do jogo: tocando em fones, rádios, TVs ou sistemas internos. Isso reforça a sensação de que a música faz parte da própria realidade fragmentada do personagem, em vez de apenas um fundo sonoro.

Personagens:

Echo: Protagonista do jogo, um personagem quebrado, que busca superar seu passado, mas que acaba ficando preso em seus traumas, e agora luta para descobrir um propósito para morrer com honra.



Echo: Estranho/Desconhecido.

Shibui: Bartender que vende itens e habilidades para o jogador e ocasionalmente dá sábios conselhos.



Shibui: Beleza sutil refinada e elegante.

Aware: Conselheiro com quem *Echo* conversa e busca conselhos para enfrentar os demônios que enfrenta.



Aware: Tristeza e melancolia ligadas a passagem do tempo.

Equipe envolvida:

Davi: Sound Engineer and Beta Tester;

Julio: Design and Developer;

Nathan: Animation and Management;

Wellington: Storytelling and Creative Ideas;

ESCOPO PRINCIPAL (Dividido por Áreas)

Jogabilidade

- Plataforma 2D responsiva
- Sistema de dash, ataque, troca de armas e habilidades
- Boss rush (8 lutas únicas)

Arte

- Estilo pixel art
- Paleta roxa, cyberpunk / feudal japonesa
- NPCs: Shibui (loja), Aware (conselheiro)
- Cenários: 4 principais ambientes distintos

Sistemas

- Loja de itens e habilidades
- Evolução de status
- HUD minimalista (vida, energia, arma equipada)

Áudio

- Trilha synthwave adaptativa
- Faixas únicas por chefe
- Sons diegéticos (rádios, fones, etc)

História

- Narrativa fragmentada
- Flashbacks e interações com Aware
- Foco na jornada emocional de Echo

CRONOGRAMA DE 17 MESES

Mês	Fase	Entregas
Janeiro a Fevereiro	Pré-produção	Finalização do GDD, definição de escopo detalhado, escolha de ferramentas (Unity, Godot, etc), divisão de tarefas entre a equipe
Fevereiro a Março	Prototipagem	Protótipo funcional do movimento básico, ataques, dash e interface de loja simples
Março a Maio	Arte base	Primeiros sprites (Echo, NPCs, 1 inimigo comum), conceitos visuais dos cenários e chefes
Maio a Julho	Narrativa + Sistema	Rascunho do roteiro, implementação básica da HUD, sistema de progressão e loja
Julho a Agosto	Combate + 1º chefe	Combate refinado, sistema de troca de arma, design e implementação do primeiro chefe
Setembro a Outubro	Ambientes	2 ambientes jogáveis (ex: floresta de neon, templo em ruínas), com trilha adaptativa básica
Outubro	2º e 3º chefes	Design e implementação de mais dois chefes únicos com trilhas sonoras distintas
Novembro	Loja + NPCs	Interface final da loja, diálogos com Shibui e Aware, sistema de habilidades e itens
Dezembro a Janeiro	4º e 5º chefes	Implementação de mais dois chefes com ambientação e trilhas próprias
Fevereiro	Polimento de fases	Efeitos visuais, sons de ambientação, balanceamento das batalhas e da loja
Março	Chefes finais	Criação dos últimos chefes (6º ao 8º), plot twist narrativo e finalizações de arte
Abril a Maio	Testes + Build final	Testes, correções, ajustes de performance, integração completa de som e narrativa, build jogável final

Público-Alvo e Plataforma

Público-Alvo: Jovens adultos (15 a 30 anos)

O jogo *Tsukuyomi* é voltado para jogadores entre 15 e 30 anos, um público que aprecia desafios intensos, estética marcante e profundidade emocional. Essa faixa etária possui familiaridade com títulos como *Hollow Knight*, *Blasphemous* e *Katana ZERO*, valorizando tanto a gameplay refinada quanto a narrativa simbólica e introspectiva. O estilo visual em pixel art com estética cyberpunk e o foco em combates de chefe proporcionam uma experiência nostálgica, mas moderna, atraente para essa geração.

Plataforma: PC

A escolha da plataforma PC permite maior liberdade criativa e técnica, além de fácil acesso a ferramentas como Unity ou Godot. O público-alvo também está fortemente presente nesta plataforma, especialmente em comunidades indie e de jogos desafiadores. Além disso, a distribuição via plataformas como Steam garante visibilidade e acessibilidade, permitindo atualizações contínuas, suporte a mods e trilha sonora digital — aspectos valorizados por esse tipo de jogador.