



# ECHOES OF CONSCIOUSNESS

Echoes of Consciousness é um jogo de Aventura Psicológica e Puzzle Narrativo desenvolvido para PC, com estética Pixel Art Retrofuturista Dark 2D e classificação indicativa de 14 anos. O projeto é voltado para jogadores que apreciam narrativas profundas, exploração, mistérios e experiências distópicas. Ambientado no ano de 2050, o jogo acompanha Azumi, um jovem que descobre falhas em uma realidade controlada pelo Sistema, uma inteligência artificial responsável por eliminar a individualidade humana. Ao perceber que sua própria consciência está desaparecendo, ele embarca em uma jornada para recuperar Fragmentos de Consciência, restaurar suas memórias e devolver a liberdade à sociedade.

A jogabilidade de Echoes of Consciousness é focada na exploração de cenários distópicos, movimentação em plataforma e interação com elementos do ambiente. Durante a jornada, o jogador deve localizar e coletar Fragmentos de Consciência, memórias perdidas espalhadas pelo mundo que ajudam Azumi a manter sua existência. Conforme avança pela aventura, o jogador descobre mais sobre a realidade controlada pelo Sistema e sobre o processo de corrupção que afeta a sociedade.

Um dos principais diferenciais do projeto é a Barra de Consciência, que funciona como um recurso essencial para a sobrevivência. Ela diminui constantemente durante a exploração, criando uma sensação de urgência e obrigando o jogador a encontrar novos fragmentos para restaurá-la e continuar sua jornada. Além disso, os glitches não servem apenas como elemento visual, mas também representam as falhas da realidade e a deterioração do controle exercido pelo Sistema.

Inspirado em obras como 1984, OneShot, IB e Little Nightmares, o jogo utiliza uma ambientação retrofuturista sombria para abordar temas como identidade, memória, liberdade e controle social. As escolhas realizadas pelo jogador ao longo da história influenciam diretamente os diferentes finais da narrativa.

Gênero: Aventura Psicológica / Puzzle Narrativo  
Plataforma: PC  
Engine: Unity  
Linguagem: C#  
Estilo Visual: Pixel Art Retrofuturista Dark 2D  
Classificação Indicativa: +14 anos  
Público-Alvo: Jogadores interessados em narrativas profundas, distopias e experiências atmosféricas  
Protagonista: Azumi  
Ambientação: Distopia Tecnológica (2050)

Fluxo de Gameplay  
Exploração  
↓  
Coleta de Fragmentos  
↓  
Restauração da Consciência  
↓  
Descoberta da Verdade  
↓  
Escolhas Narrativas  
↓



## Echoes of Consciousness

- Iniciar
- Configurações
- Sair do jogo

GAME OVER

## CONFIGURAÇÕES

- VOLUME PRINCIPAL
- MÚSICA
- ← VOLTAR



## TUTORIAL

**SETINHAS**  
Use as setinhas do teclado para andar.

**OU**

**WASD**  
Use as teclas W A S D para andar.

**E**  
**PULAR DIÁLOGOS**  
Pressione E para pular os diálogos e continuar explorando.

COMEÇAR

