

ARTBOOK



# ECHO SHIROI



Aponte a câmera para o QR code abaixo e assista um breve vídeo de demonstração da interface do jogo :



A criação do concept de Echo Shiroyi, assim como seu artbook um compilado desse processo foi desenvolvida por:

**FABIANNE ASSUNÇÃO**

## ARQUIVO ESPIRITUAL

INTRODUÇÃO: Visão geral da narrativa .....	1
LEVEL DESIGN: Onde os Espíritos Habitam .....	2
ARTEFATOS: Relíquias .....	3-4
HERÓIS: Os Marcados pelo Espírito .....	5-8
ANTAGONISTAS: Entidades Catalogadas .....	9-24
INTERFACE: Runas do Mundo .....	25-36
IDENTIDADE VISUAL: Símbolos .....	37-38
PROCESSO: Esboços de Campo .....	39-42





Concept do ambiente inicial: o Templo Inari, ponto de partida da jornada de Yuume e Koyuki.

# INTRODUÇÃO

Nem todo herói nasce para salvar o mundo. Alguns nascem para... acumular dívidas.

É o caso de Yuume, uma humana desastrada de força absurda, e Koyuki, uma yokai kitsune preguiçosa, formam uma dupla de curandeiras nada convencionais.

O método? Surrar primeiro, curar depois.

A R.E.C. (Repartição Espiritual de Cobranças) lhes dá a missão de enfrentar e "curar" os 7 yokais excêntricos para quitar sua enorme dívida, deixando pelo caminho destruição, caos e muitas multas.

Este artbook revela os cenários, criaturas e processos por trás dessa jornada caótica de em Echo Shiroy.

# LEVEL DESIGN



1: Templo Inari (inicio)  
Yokai Kitsune

4: Lago Desidratado  
Yokai Kappa

7: Cavernas  
Yokai Oni

2: Mansão dos esquecidos  
Yokai Kasa-Obake

5: Yoshiwara  
Yokai Jorōgumo

8: Montanhas Geladas  
Yokai Yuki-Onna

3: Passagem Bêbado  
Yokai Tanuki

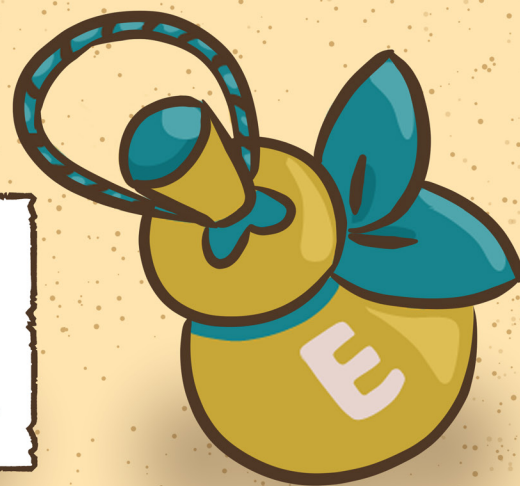
6: Bambuzal do Vento  
Yokai Tengu

O mapa acima revela os oito ambientes da jornada, cada um guardado por um poderoso Yokai. Do Templo Inari às Montanhas Geladas, Yuume enfrenta cenários repletos de desafios, caos e muita "cura nada convencional".



**HYOTAN**

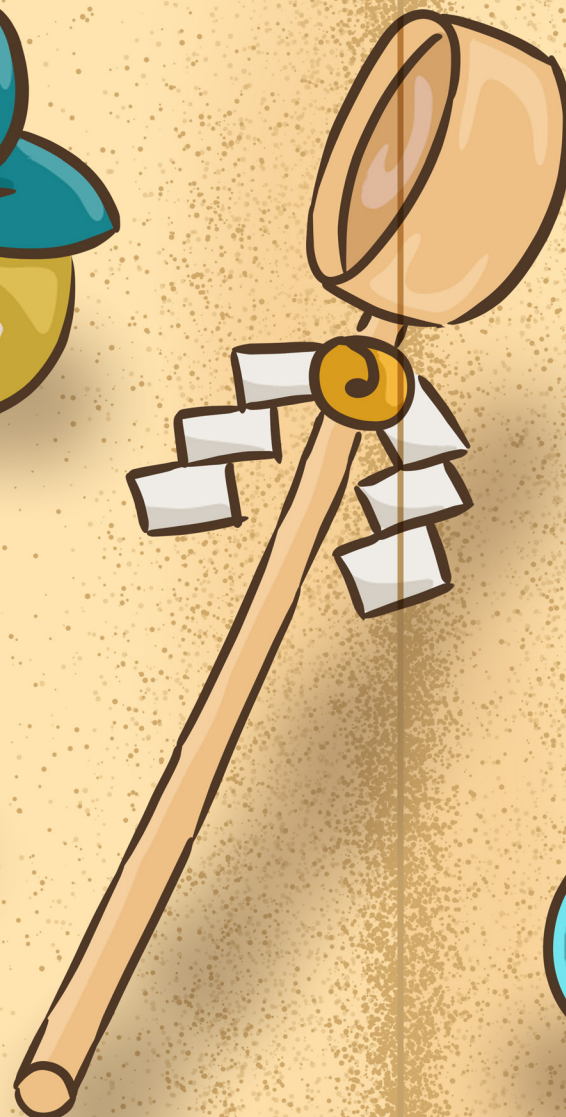
Cabaça de Elixir, remédio para Yokais está sempre com Yuume.

**KAKEJIKU**

Pergaminho de melhora de habilidades é adquirido com orbs.

**HISHAKU**

Uma colher de bambu que serve como arma para Yuume.

**MANEKI NEKO**

Baús espalhados pelo cenário ao quebrá-los dropam vida ou orbs.

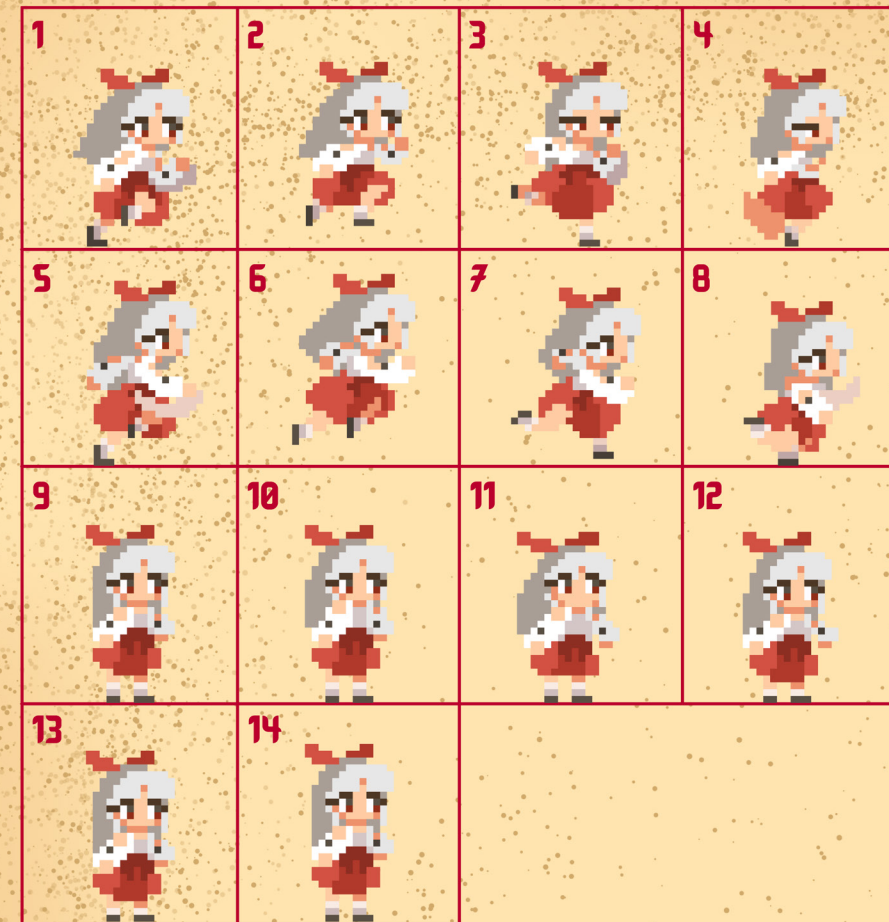
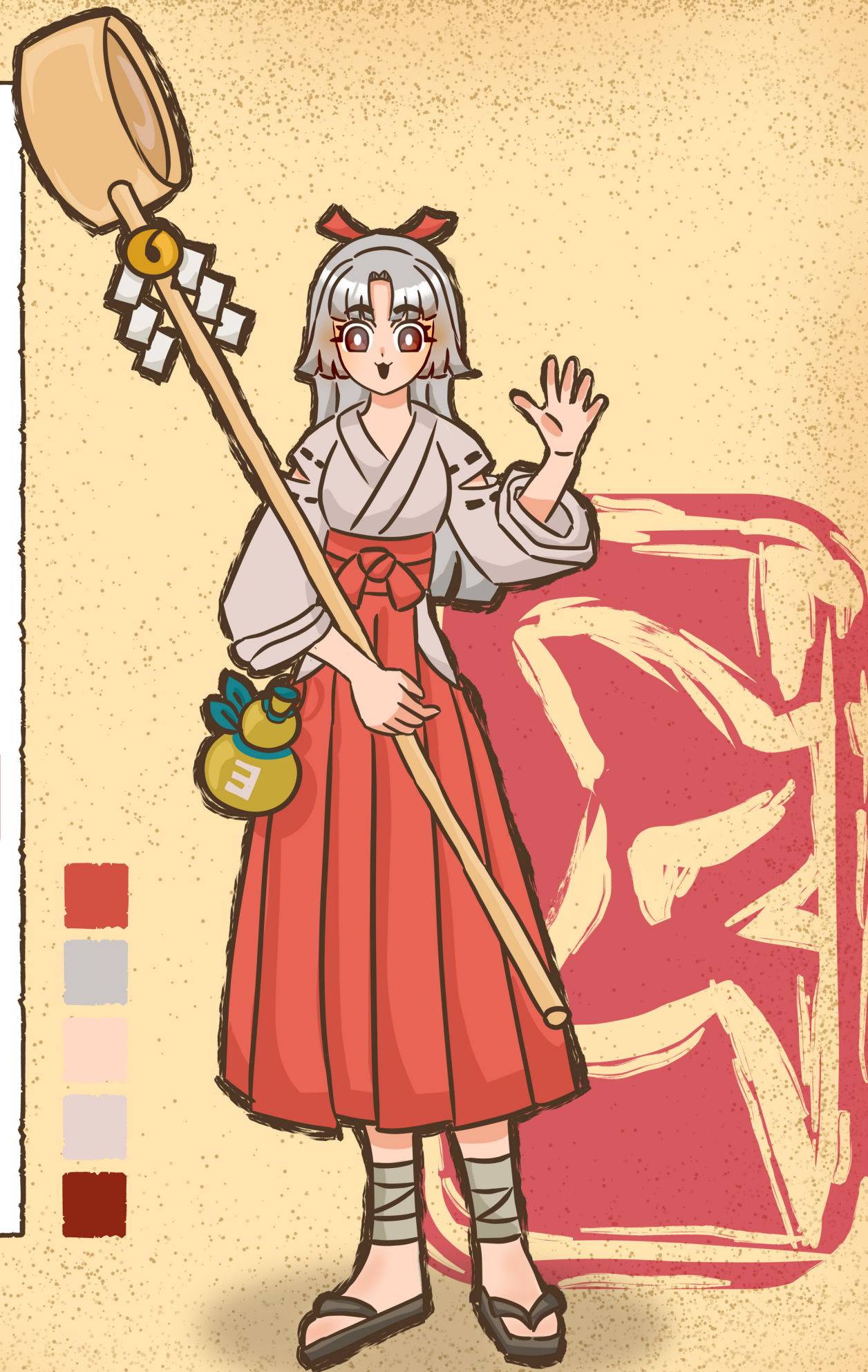
**ORB**

Dinheiro no mundo espiritual, Yokais podem dropa-los.





YUUME



Sprites de Yuume - A Miko do Caos

PLAYER

## DESCRIÇÃO

Yuume é uma humana com uma força anormal, tem uma personalidade energética e desastrada, treinada por sua mentora Koyuki como curandeira de yokais.

Sua figura de miko, que deveria simbolizar pureza, tornou-se sinônimo de caos: cura yokais corrompidos pelo Corrumo à base de porrada e elixires, transformando cada tratamento em um desastre.

Refletindo a dualidade entre pureza e força bruta que define seu caráter e design.



## DESCRIÇÃO

Uma yokai Kitsune preguiçosa e obcecada por dinheiro, que se autoproclama mentora de Yuume.

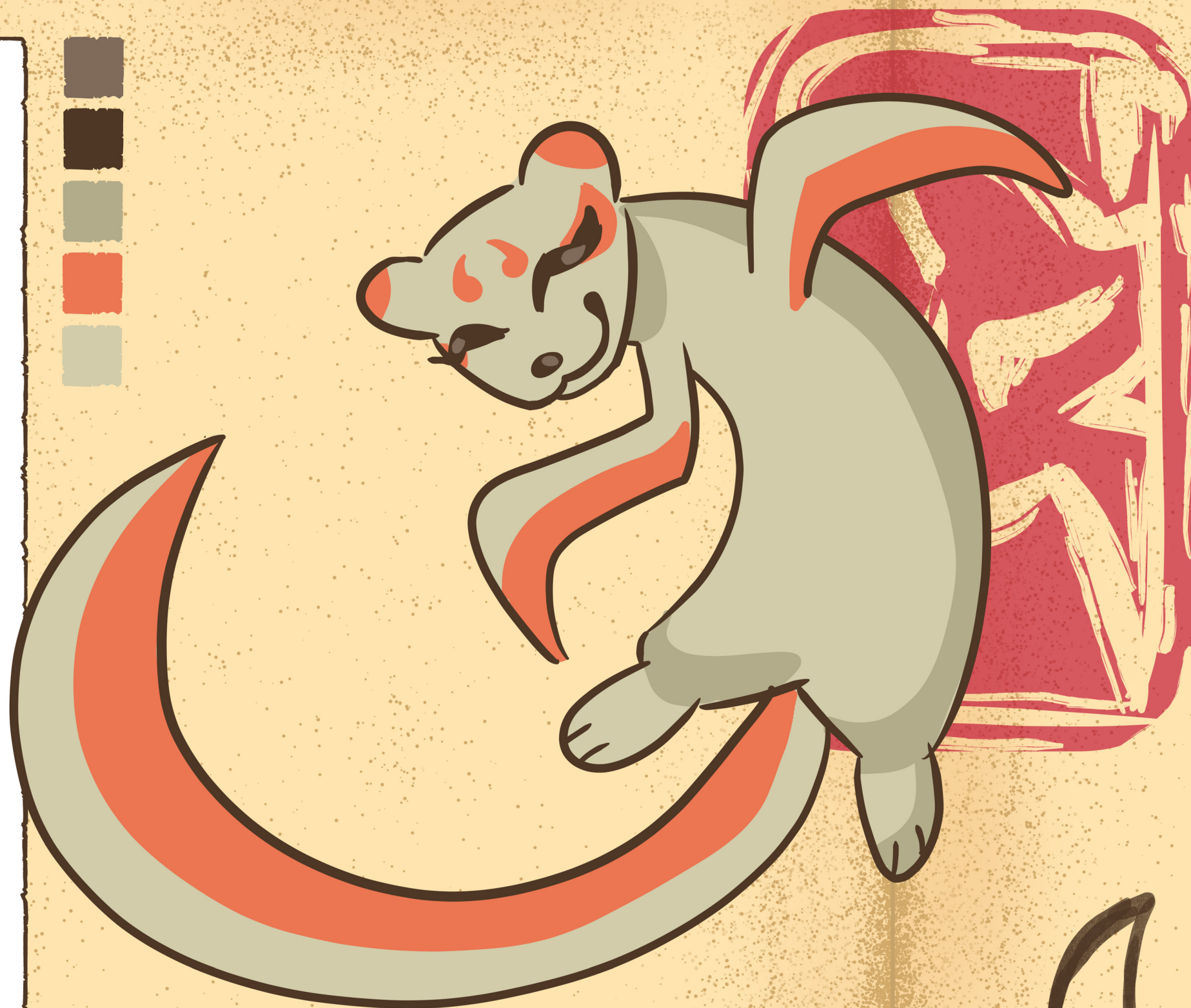
Fabrica elixires de eficácia duvidosa e controla as finanças da dupla quase sempre em dívidas. Prefere manipular e lucrar a lutar, mas sua astúcia mantém o negócio de “cura” de pé.



Sketch inicial de Koyuki  
A mestra dos contratos suspeitos

K  
O  
Y  
U  
K  
I



K  
A  
M  
A  
I  
T  
A  
C  
H  
I

Com garras rápidas e língua afiada, o yokai Kamaitachi é o mensageiro oficial da Repartição Espiritual de Cobranças (R.E.C.).

Ele entrega notificações, boletos e broncas espirituais com a mesma velocidade de um tufão.

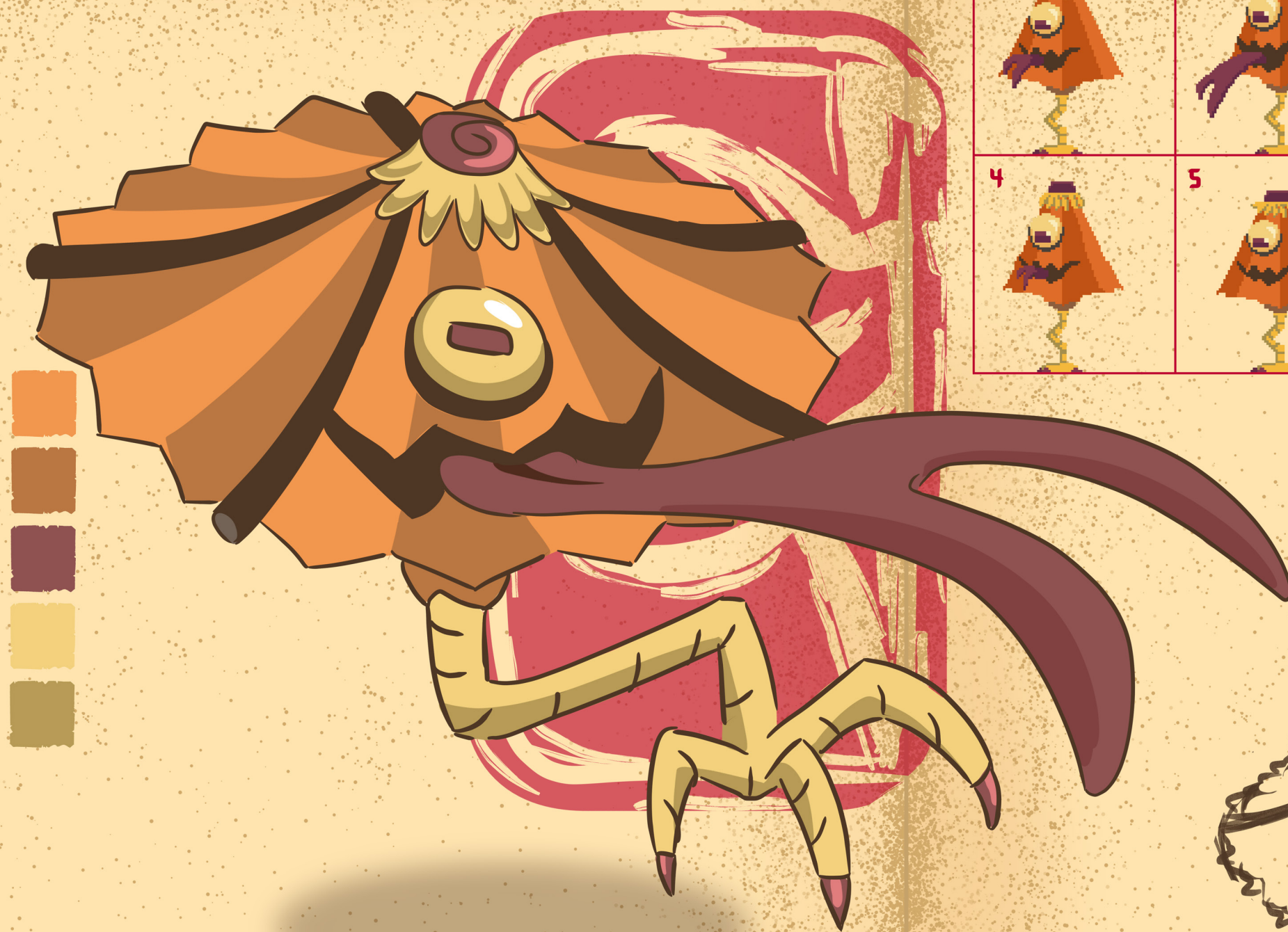
Sempre pronto para lembrar yokais endividados de suas obrigações, ninguém escapa de suas “entregas expressas” nem mesmo aqueles que fingem não estar em casa.



Sketch inicial -  
O Ceifador  
burocrático



# KASA-OBAKE



BOSS

Sprites de  
Kasa-Obake o  
Risonho Caótico

Um yokai Kasa-Obake (guarda-chuva velho), brincalhão que se tornou agressivo após ser corrompido pelo Corrumo.

Seus saltos violentos e a língua chicoteante transformam sua antiga travessura em pura destruição.



Sketch inicial  
Kasa-Obake





## TANUKI



Antes do Corrumo, esse yokai Tanuki era um verdadeiro "tiozão de bar", sempre com uma bebida na mão, brindando e contando histórias.

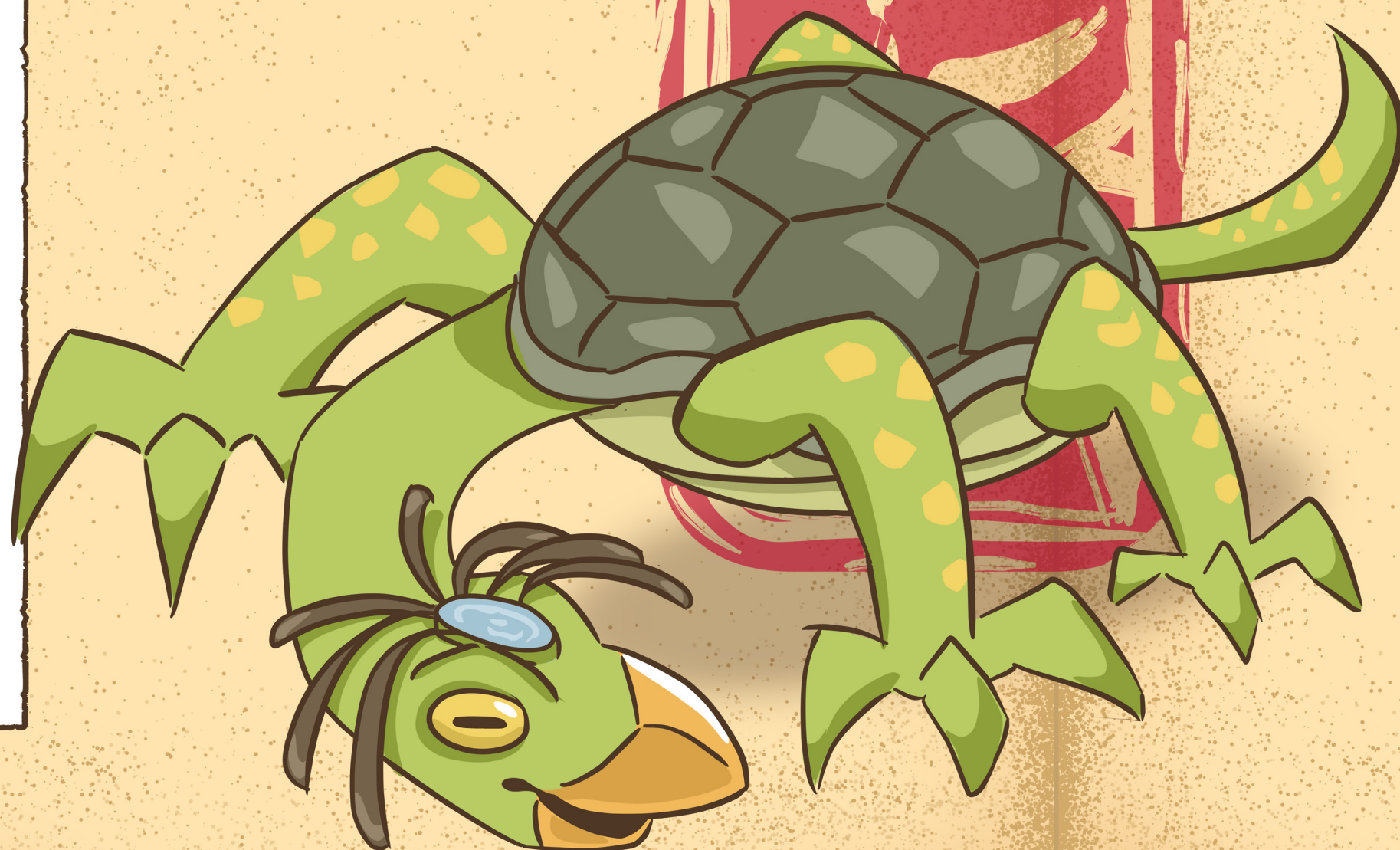
Após a contaminação, se torna agressivo e dispara um jato de sake com sua cabaça e rola sobre os azarados.

Sketch inicial-  
O Tiozão do Sake

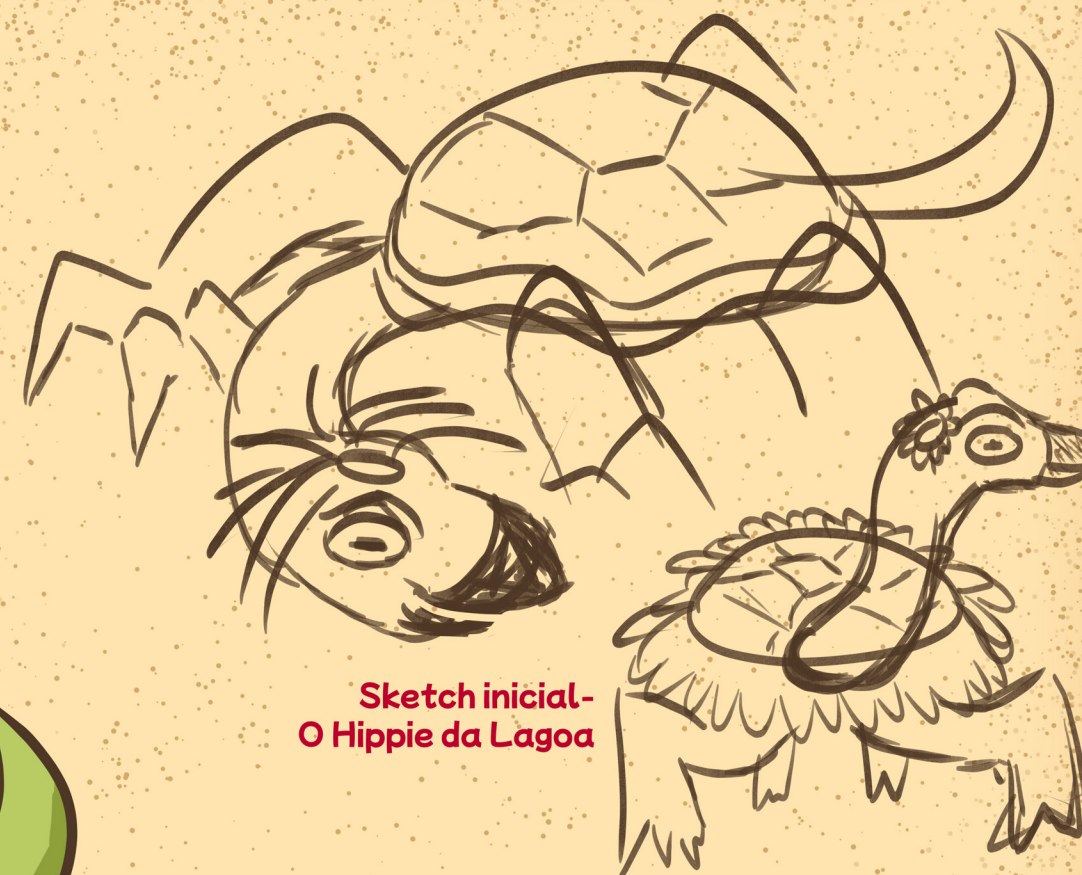




# K A P P A



BOSS



Sketch inicial-  
O Hippy da Lagoa

Um espírito aquático zen e descontraído, que vive no seu próprio ritmo e espalha boas vibrações. Ama a lagoa, a natureza e claro, uma boa bebida. Sempre com um sorriso tranquilo, ele prefere a paz.

Corropido pelo Corrumo a paz vira violência através de mordidas e tiros d'água.



15

16



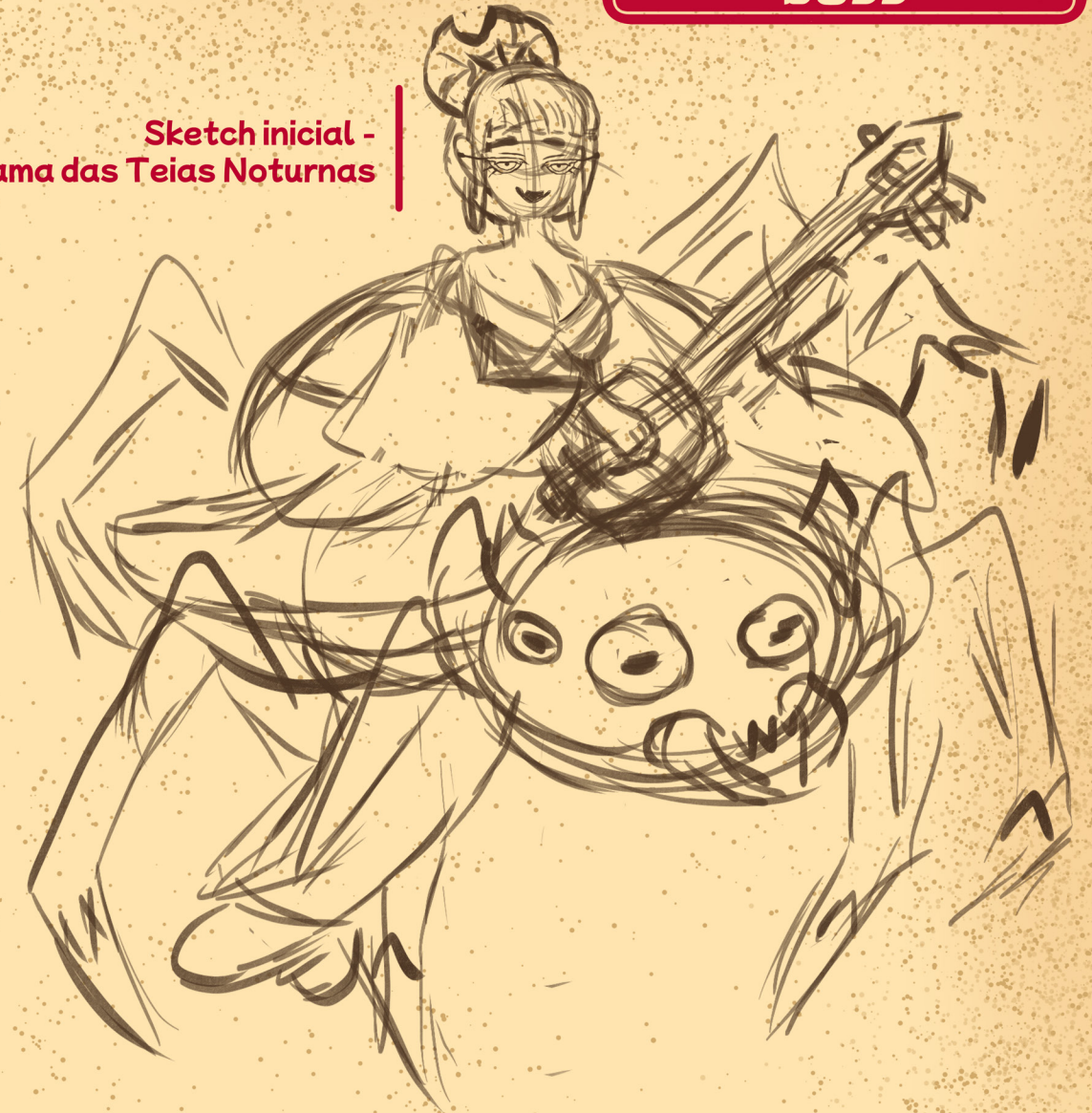


# JORŌGUMO



BOSS

Sketch inicial -  
A Dama das Teias Noturnas

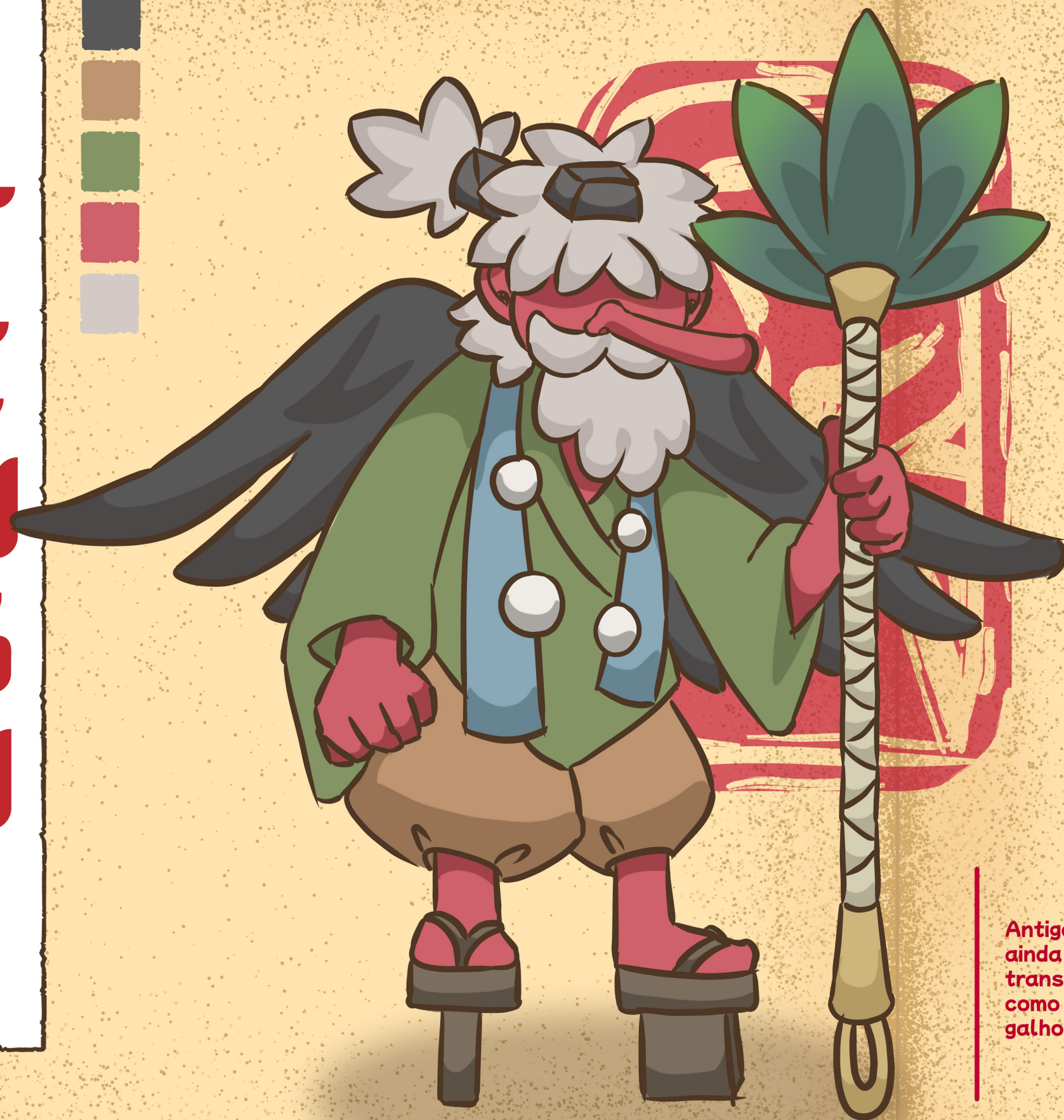


Uma yokai vaidosa, cortesã de Yoshiwara que encanta ao som de seu shamisen. Ao lado de seu inseparável pet Kumo uma "pequena" aranha.

Contaminada, sua vaidade se distorceu em obsessão. Sua sedução virou manipulação cruel, e cada confronto tornou-se um espetáculo sombrio, onde inimigos são apenas marionetes em sua performance.







Sketch inicial -  
O Guardião alado  
aposentado

Antigo guerreiro alado, agora idoso e rabugento, ainda tenta ensinar disciplina mas o Corrumo transforma seus ventos em golpes violentos, como um avô resmungando enquanto atira galhos na cabeça dos netos.



NONI



Sketch inicial  
O Gigante Faminto

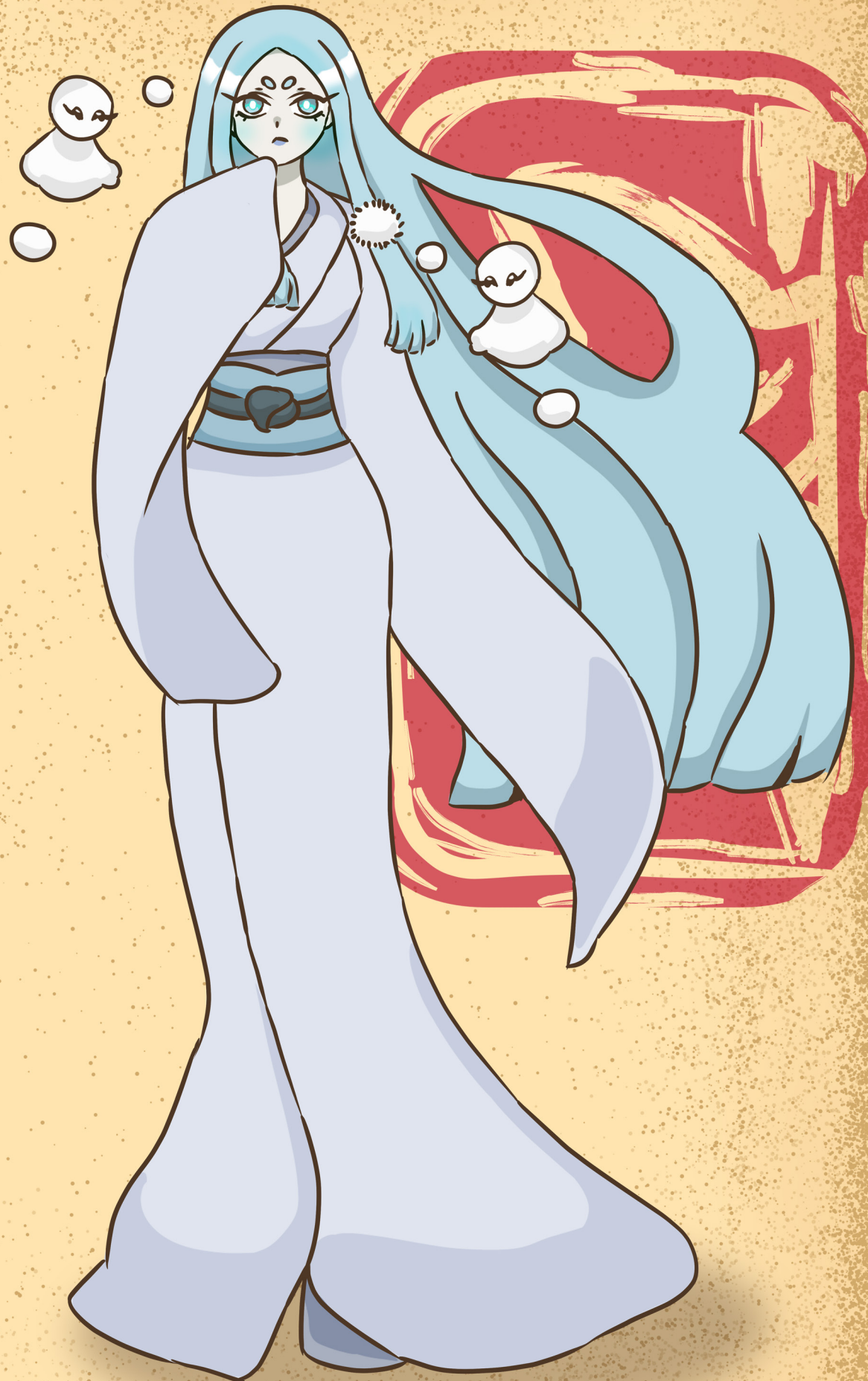


Um bobalhão guloso, sempre rindo alto e devorando tudo que via pela frente, inclusive raios, seu petisco favorito em tempestades.

Contaminado com Corrumo a fome virou fúria descontrolada. Agora cospe raios como se fossem espinhas de peixe e usa seu enorme bastão como um martelo, tentando esmagar tudo ao redor.



## YUKI-ONNA



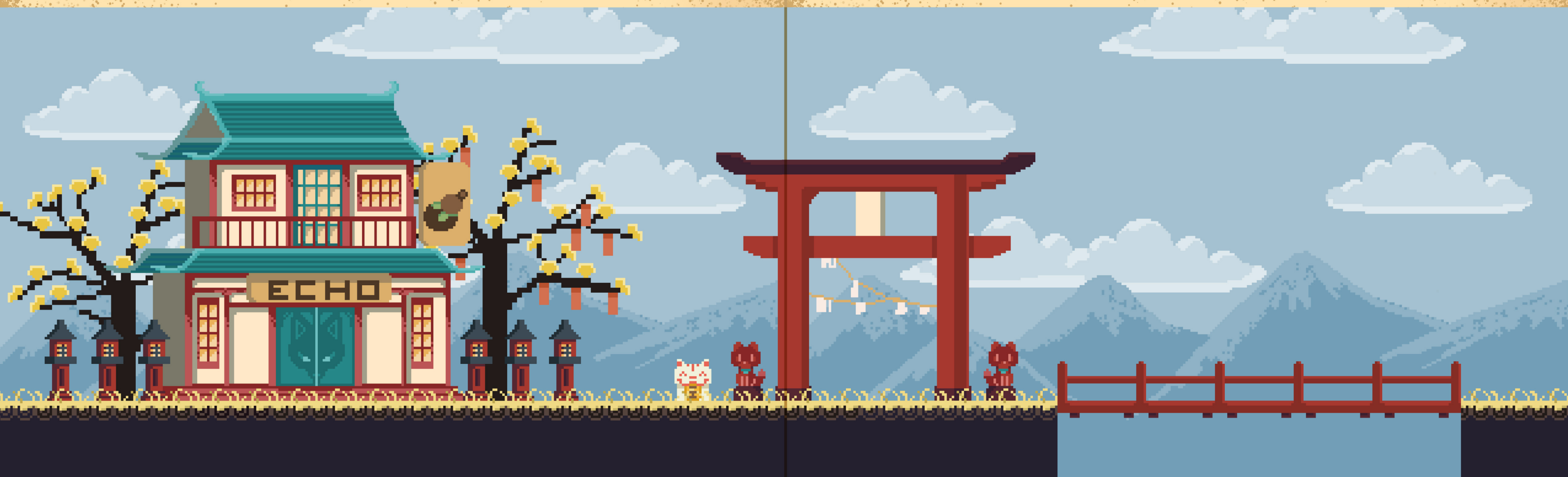
Yuki-Onna é uma yokai de poucas palavras, anti-social e incrivelmente autoritária.

Apesar de não gostar de companhia, mantém o controle absoluto sobre os Terus, seus servos superprotetores que exageram na devoção, tratando-a como uma verdadeira deusa.



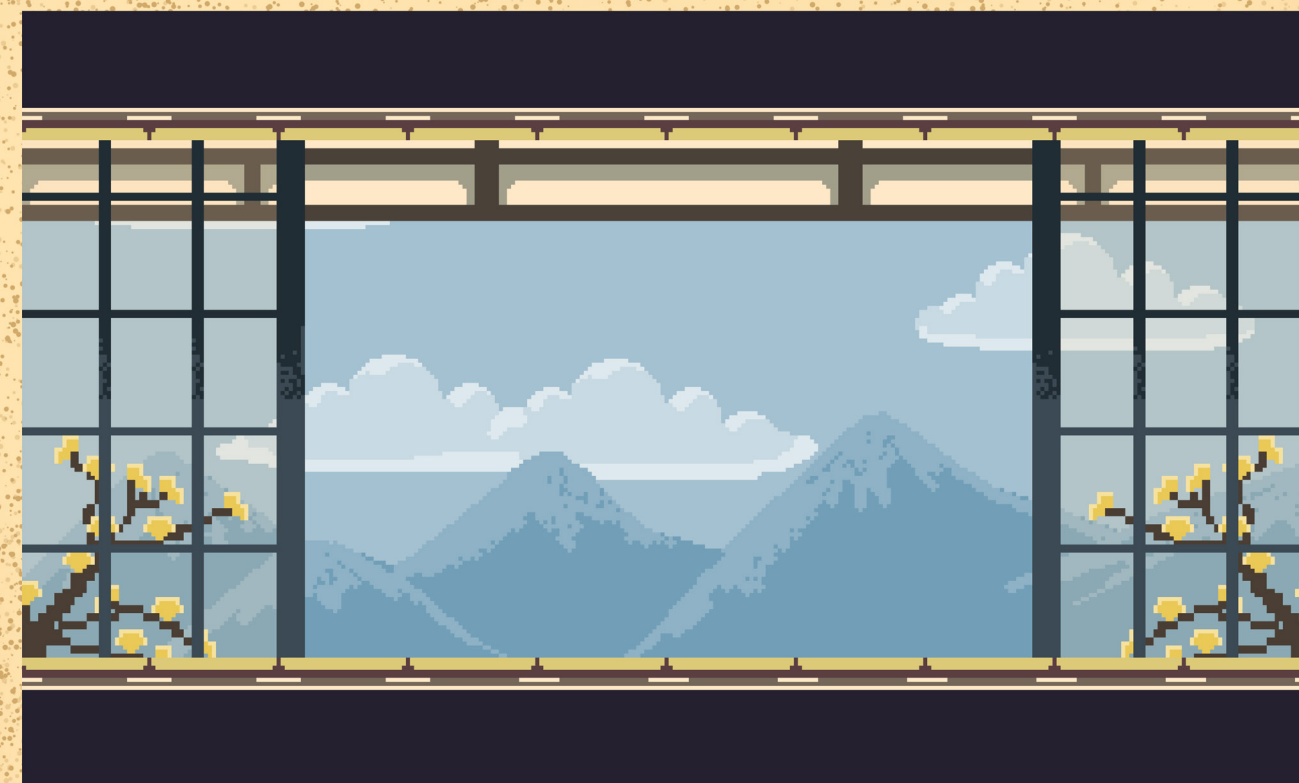
Sketch inicial  
A Rainha Gelada





Primeira área da Jornada e base da dupla mais caótica do mundo espiritual, a casa/loja de negócios duvidosos de Yuume e Koyuki o Templo Inari.

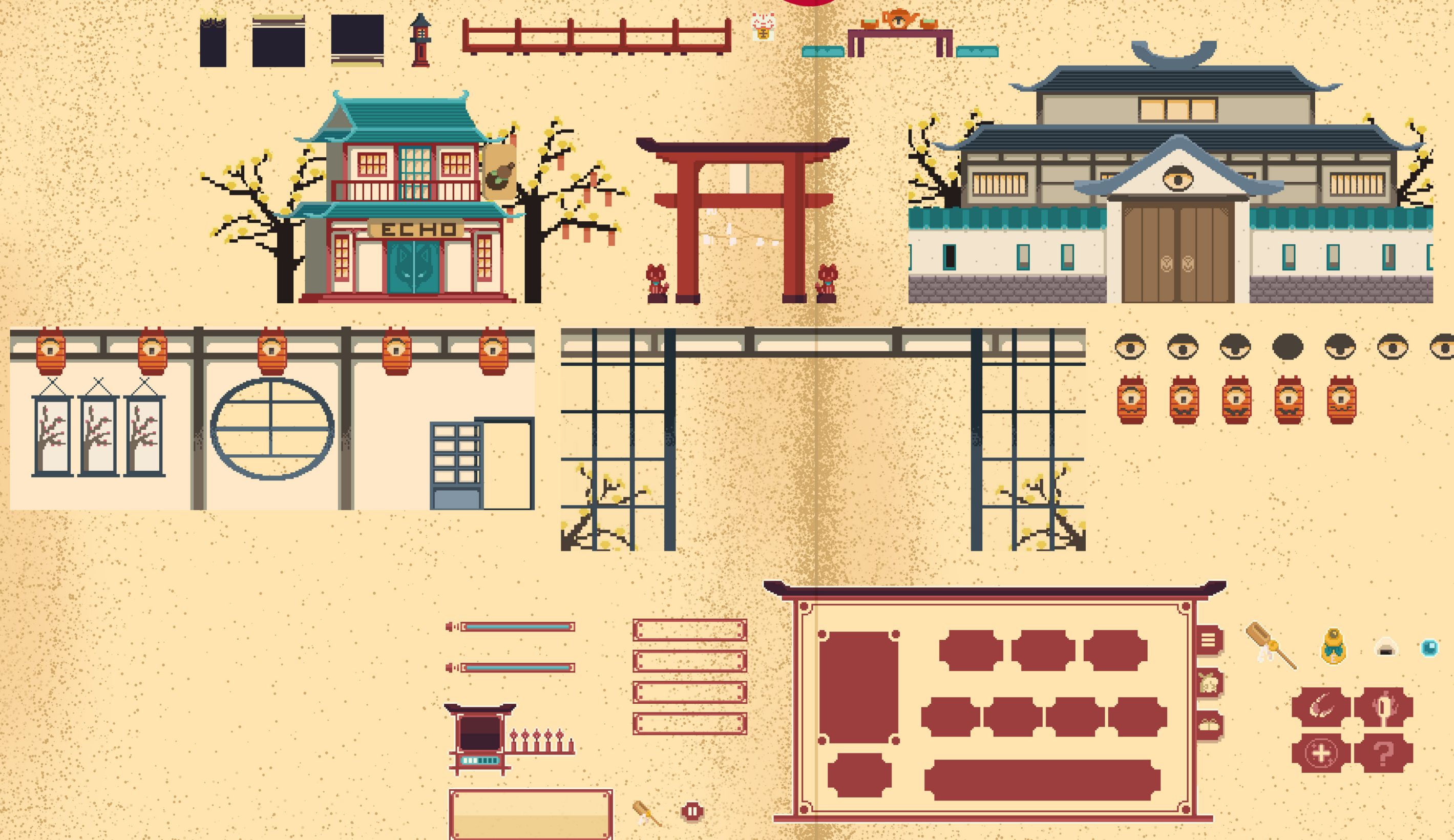




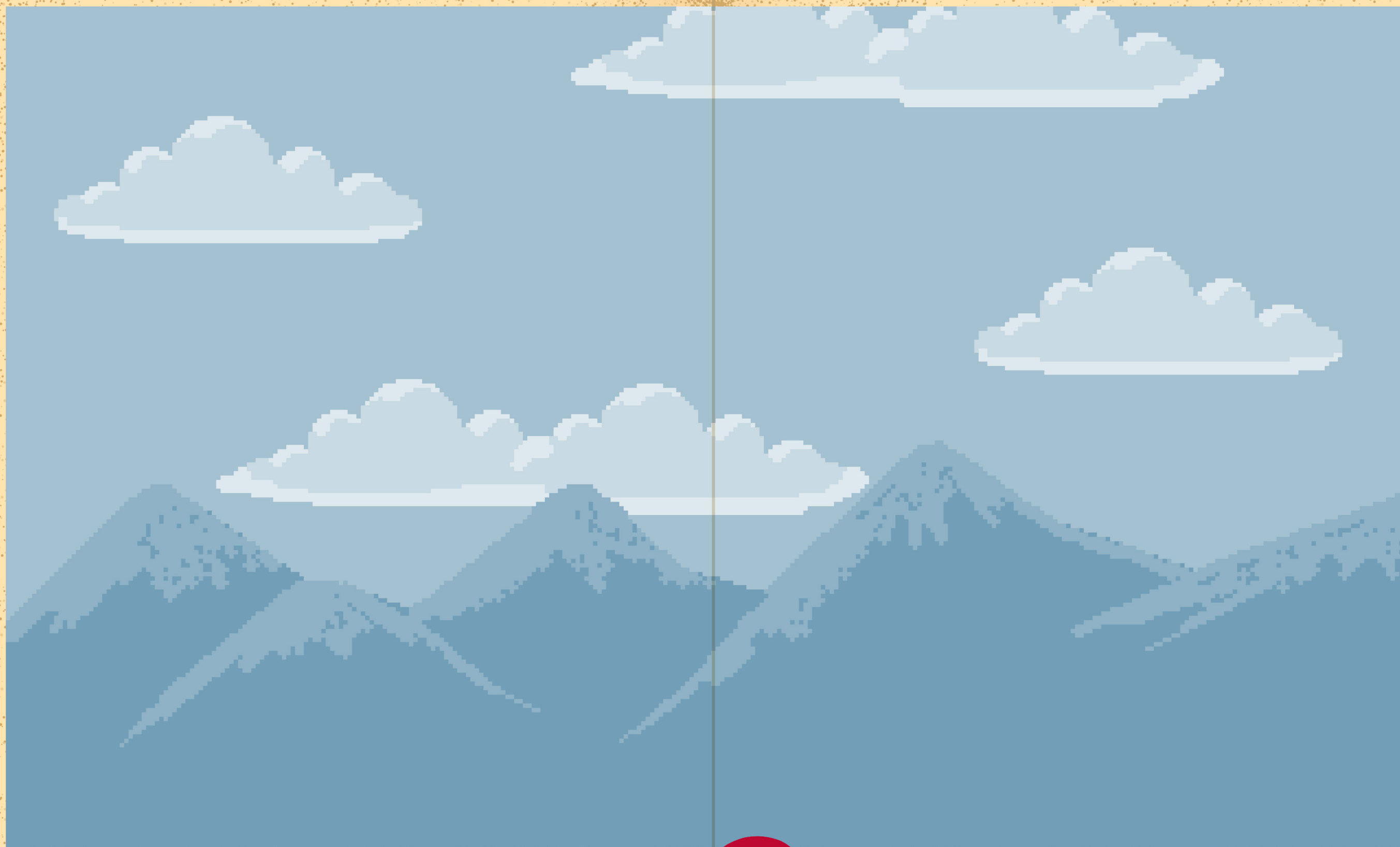
O prédio da Mansão dos Esquecidos é em si é um yokai, observando cada passo seu. Entre bule de chá, yokai-lanternas e objetos animados, você percebe que nada é apenas decoração aqui.























## LOGO

### LOGO

O título Echo Shiroi combina o termo inglês Echo (eco) com o japonês Shiroi (branco).

A escolha busca simbolizar os yokai de forma subjetiva:

Shiroi (Branco) a natureza espiritual e fantasmagórica  
Echo (Eco) seus sussurros

A identidade visual reforça a simbologia com vermelho cor de templos e rituais, mesclando a máscara kitsune e os sinos de sacerdotisa elementos-chave que imersam o jogador em um universo inspirado no folclore japonês.

### TIPOGRAFIA

A tipografia principal Gozaru, com suas pinceladas, captura a atmosfera do Japão feudal e evoca o folclore de histórias e lendas antigas.

Para as tipografias secundárias, Barabara-Final para títulos e Mochiy Pop One para textos, inspiradas nos caracteres japoneses (kanji) para reforçar a atmosfera folclórica oriental.

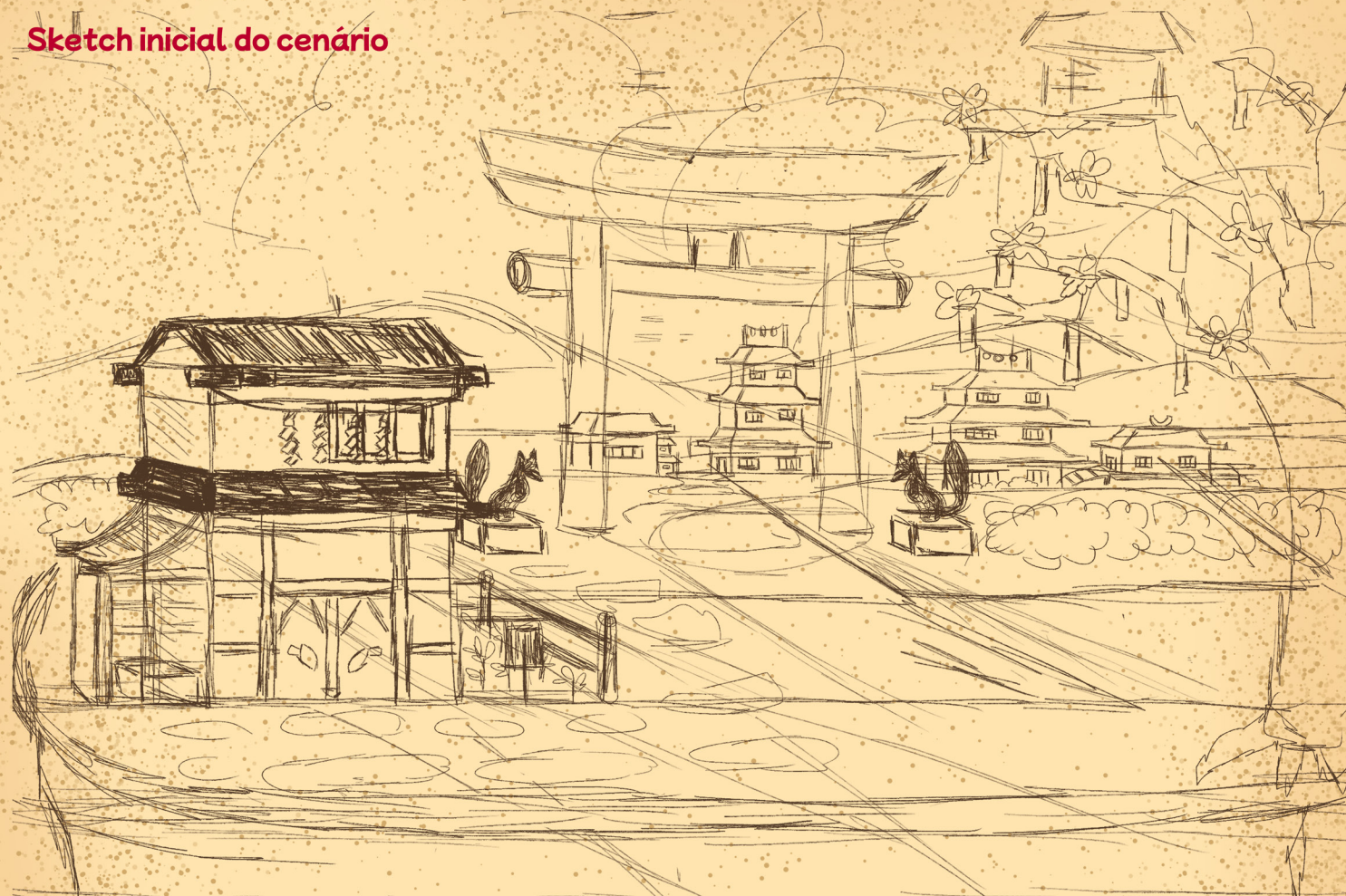
### PALETA DE CORES

Foram utilizados principalmente tons de vermelho para remeter ao ambiente dos costumes xintoístas, já que essa cor está presente nos templos, sacerdotisas e torii.

O verde-turquesa, comum no Templo Inari, junto a azuis e tons amarelados, complementa a atmosfera do Japão feudal.



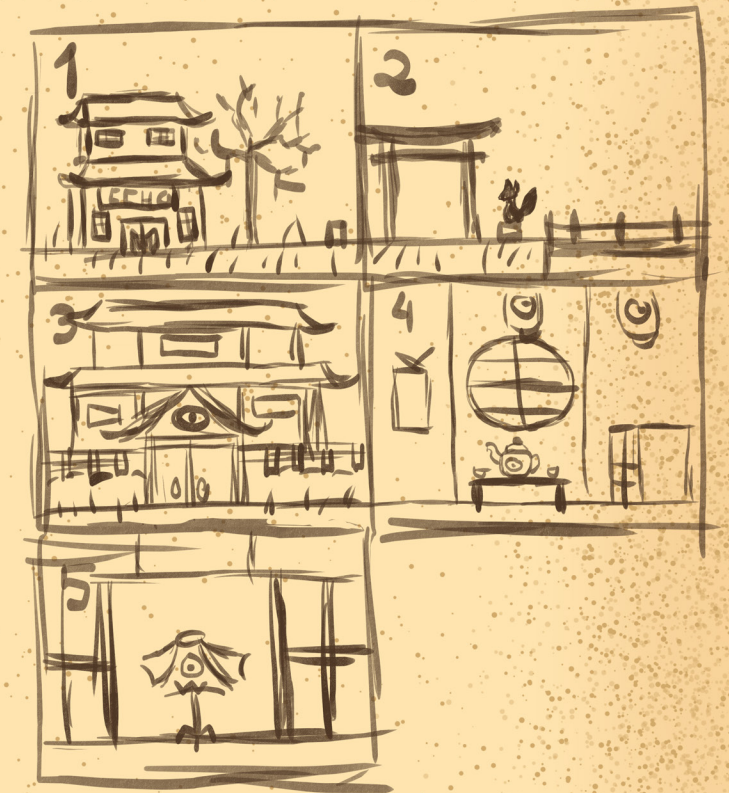
## Sketch inicial do cenário



## Sketch inicial level design

## SKETCHES

## Primeiro rascunho do cenário em Pixel Art

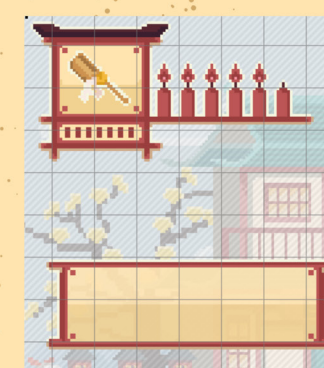
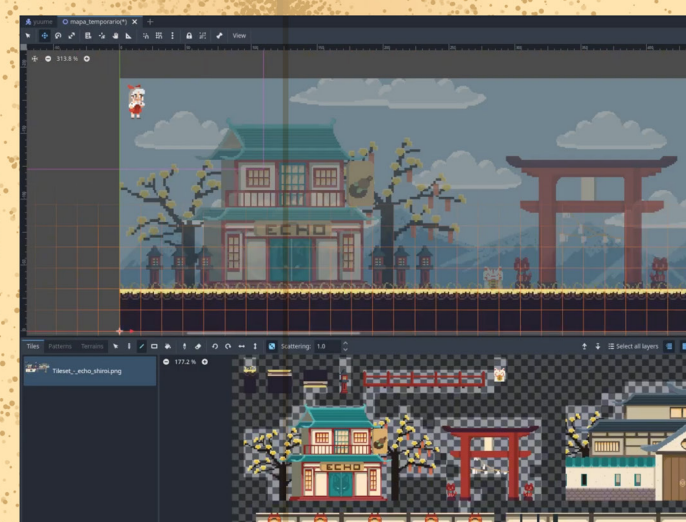
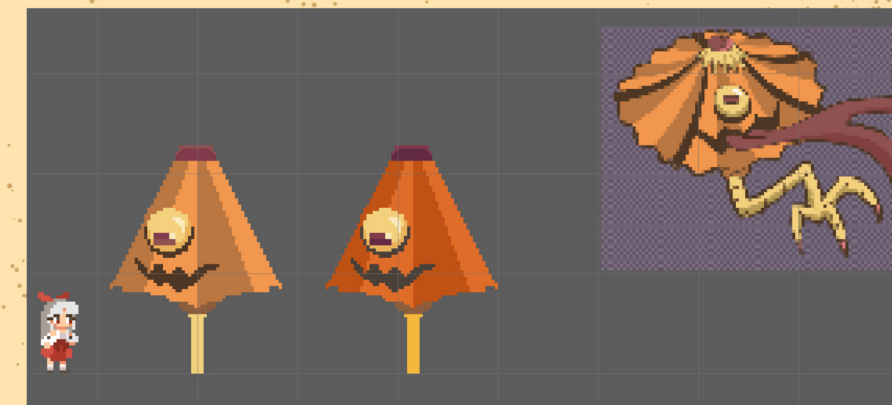
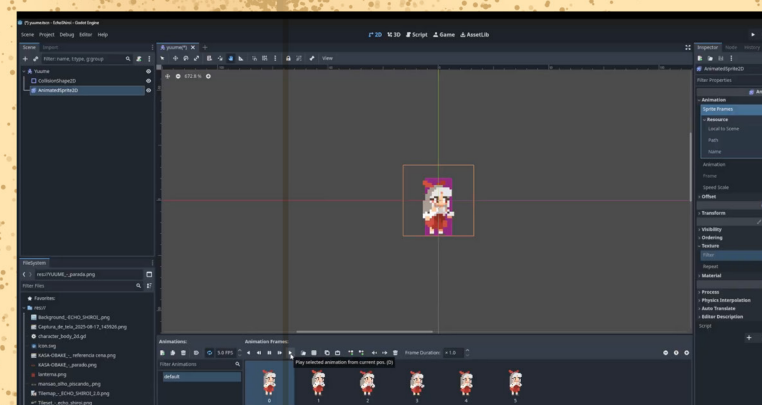
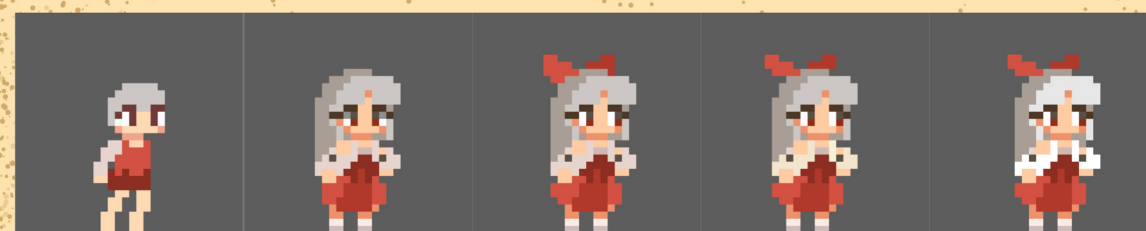
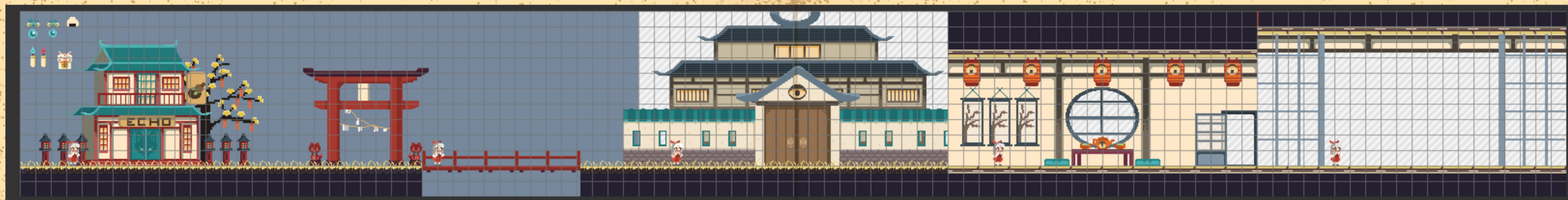


### Sketch inicial Yuume



## Sketch inicial Artefatos





As imagens apresentadas são um compilado do processo, para o desenvolvimento das artes e animações, foram utilizados os programas Clip Studio Paint e Pyxel Edit, enquanto a programação foi realizada na engine Godot.

