

Game Design Document

Cat's Village

Autor: Bianca Emily Lourenço
Bacharelado em Ciência da Computação (BCC)

São João da Boa Vista
2025

Sumário

1	Resumo do Jogo	2
2	História e Ambientação	2
3	Personagens	2
4	Mecânicas de Jogo	3
5	Interface do Usuário	3
6	Estética Visual	3
7	Tecnologias	4

1 Resumo do Jogo

Cat's Village é um cozy game 2D ambientado em um vilarejo fictício. O jogador assume o papel de um gato que decide iniciar uma nova vida ao assumir uma fazenda esquecida nos arredores da vila onde sempre viveu. Neste ambiente acolhedor, o protagonista poderá cultivar plantações, cuidar de animais, explorar a natureza ao redor e criar laços com os habitantes locais. O jogo tem como foco oferecer uma experiência relaxante, onde o progresso é ditado pelo ritmo do próprio jogador. Não existe um objetivo final rígido, tendo foco na liberdade do jogador de escolher como jogar.

2 História e Ambientação

A narrativa se desenrola em uma pequena vila, um local cercado por florestas exuberantes, rios tranquilos e campos férteis. O local é habitado por personagens únicos e amigáveis, cada um com sua rotina e histórias. Ao longo do tempo, o jogador poderá descobrir eventos especiais e explorar mistérios escondidos na floresta. A ambientação serve como uma metáfora para o reencontro com a natureza e a simplicidade da vida fora dos grandes centros urbanos.

3 Personagens

O protagonista do jogo é um gato, representado na figura 1, sendo personalizável em nome. Esse personagem representa o jogador que é o ponto de conexão entre os moradores. Entre os moradores notáveis estão Nick, dono da mercearia; Mia, construtora das estruturas da fazenda; e Ray, pescador aposentado. Cada personagem oferece interações únicas e pode criar laços profundos com o jogador.

Figura 1: Personagem Principal



Fonte: itch.io

4 Mecânicas de Jogo

A movimentação no jogo é feita pelo teclado, sendo possível utilizar tanto as teclas WASD quanto as setas direcionais. O inventário é acessado pela tecla "I" e o mapa pela tecla "M", e todas as ações como plantar, colher ou utilizar ferramentas são feitas através do mouse. Entre as principais mecânicas estão a agricultura, onde o jogador poderá preparar o solo, plantar sementes, regar e colher alimentos; a criação de animais, como galinhas e vacas; e o sistema social, que permite conversar com os moradores.

5 Interface do Usuário

A interface é projetada para ser simples e não intrusiva. O HUD conta com indicadores de energia, horário do dia, clima e uma barra inferior com ferramentas e itens rápidos. Os menus são intuitivos e permitem acesso fácil ao inventário, configurações e mapa da vila. Na figura 2 é representado a interface do jogador

Figura 2: Interface do jogador



Fonte: Elaborada pelo autor

6 Estética Visual

O jogo adota um estilo de pixel art simples, com ênfase em cores suaves e tons pastéis para transmitir uma sensação acolhedora. A direção de arte visa proporcionar conforto visual e enfatizar a atmosfera calma do jogo.

7 Tecnologias

Cat's Village está sendo desenvolvido com a engine Godot 4, conhecida por sua flexibilidade em jogos 2D. A arte em pixel é baseada em assets disponíveis no itch.io, adaptados e personalizados para o projeto.