

PATA AMIGA

Game Design Document
CRIA Senac 2025

Game Design

Gwen Bezerra
Gabriel Oliveira
Karen Tsai

Programação

Gwen Bezerra
Karen Tsai

Arte

Gabriel Oliveira
Karen Tsai

Visão Geral

Tendo em vista a importância da formação de comunidades que visam o bem-estar e acesso às necessidades básicas de suas populações por meio do apoio mútuo e solidariedade, nosso jogo conta a história de um gato que pode influenciar a vida dos moradores de sua pequena cidade. Caberá ao jogador decidir como esse pequeno animal poderá ajudar seus vizinhos a se conectarem e construir uma comunidade mais unida, empática e satisfeita.

Nosso objetivo é promover uma reflexão no jogador sobre a sua posição em sua própria comunidade local, o que ele poderia estar fazendo para ajudar e sobre a importância da ação coletiva em nossas vidas.

Gênero

Aventura, Puzzle, Narrativo.

Plataforma

Windows

Engine

Unity

Resumo do Projeto

O jogo é um point & click 2D com cenas em visão lateral em que o jogador controla um gato em uma cidade pequena. Ao solucionar puzzles, auxilia de forma sutil seus moradores desconectados – cada um com seus próprios problemas – a se unirem e trabalharem juntos para ajudar uns aos outros. Além de criar interações interessantes e cômicas, promove uma reflexão sobre a importância da formação de uma comunidade onde o apoio mútuo e o bem-estar coletivo são prioridades. Conforme o jogador ajuda a população local, ele pode obter mais habilidades para resolver desafios mais complexos, habilidades estas que são oferecidas por pessoas que conhecemos ao longo da jornada.

Gameplay

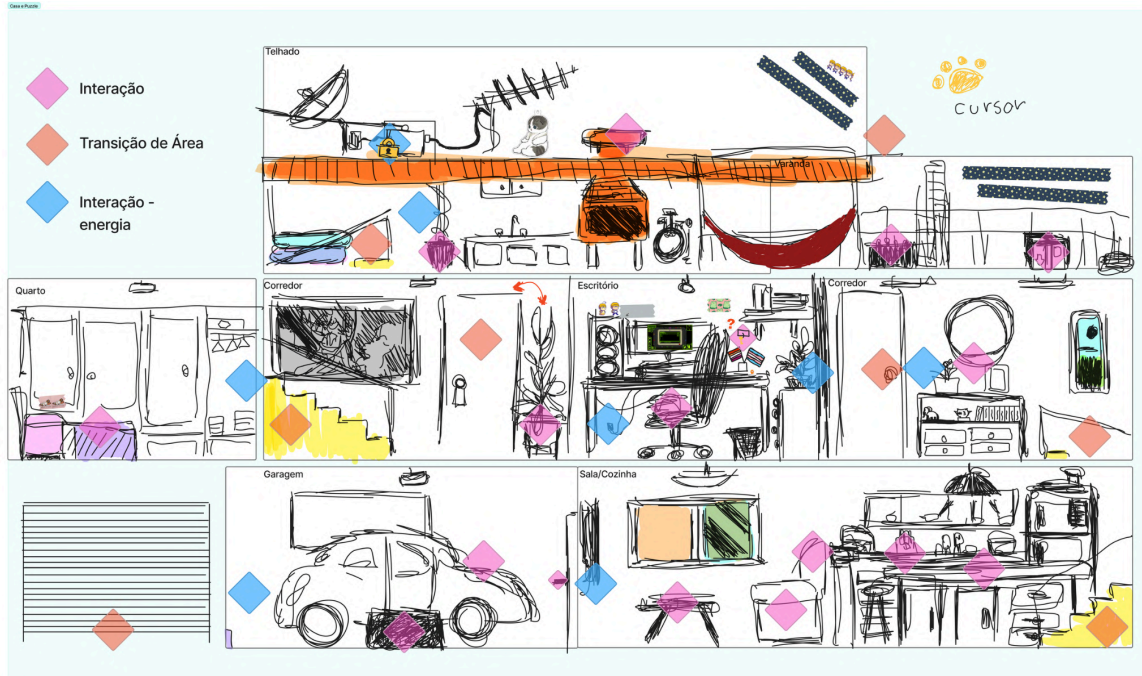
O jogador controla o gato pela cidade com visão lateral e interage com personagens, objetos etc. clicando neles. O jogo será composto por puzzles que poderão ser resolvidos conforme o jogador vai se conectando com os personagens.

Mecânicas

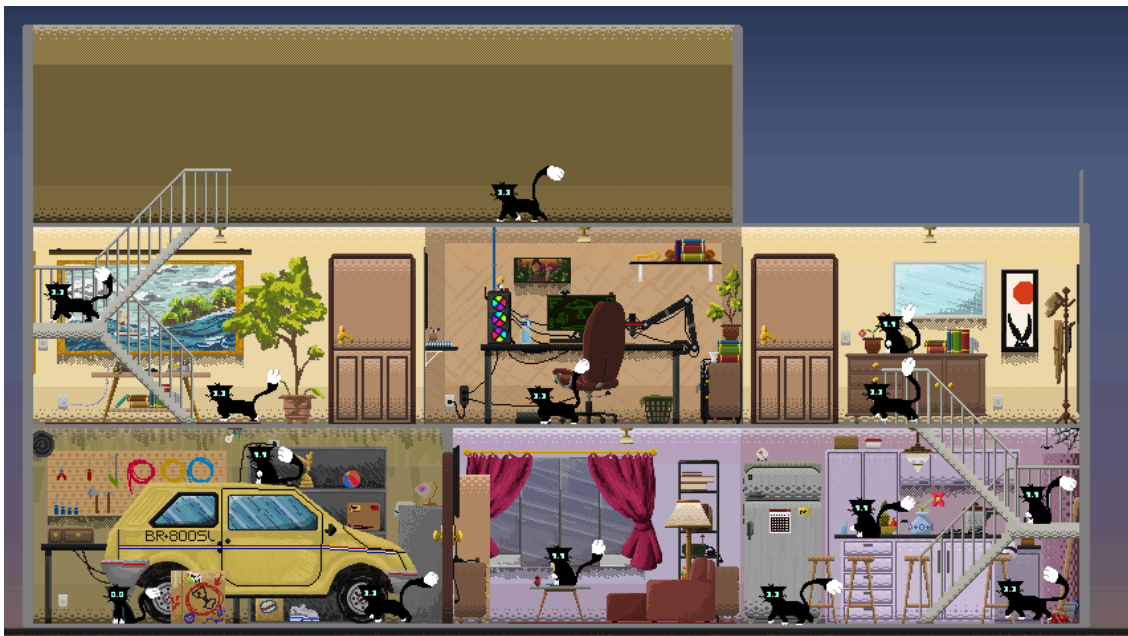
Point and click de modo geral. A visão será lateral (side view), na qual o jogador irá andar por cenários, geralmente no interior das casas dos moradores, resolvendo puzzles ao interagir com itens dos cenários. Essas interações fazem o gato pular, arranhar, carregar um item, derrubar coisas, entre outras coisas.

Proposta Visual

2D e pixel art. Cenas com visão lateral. Cores pastel, estética “cozy”.



Rascunho da casa



Casa em processo



Parte da casa



Parte da rua

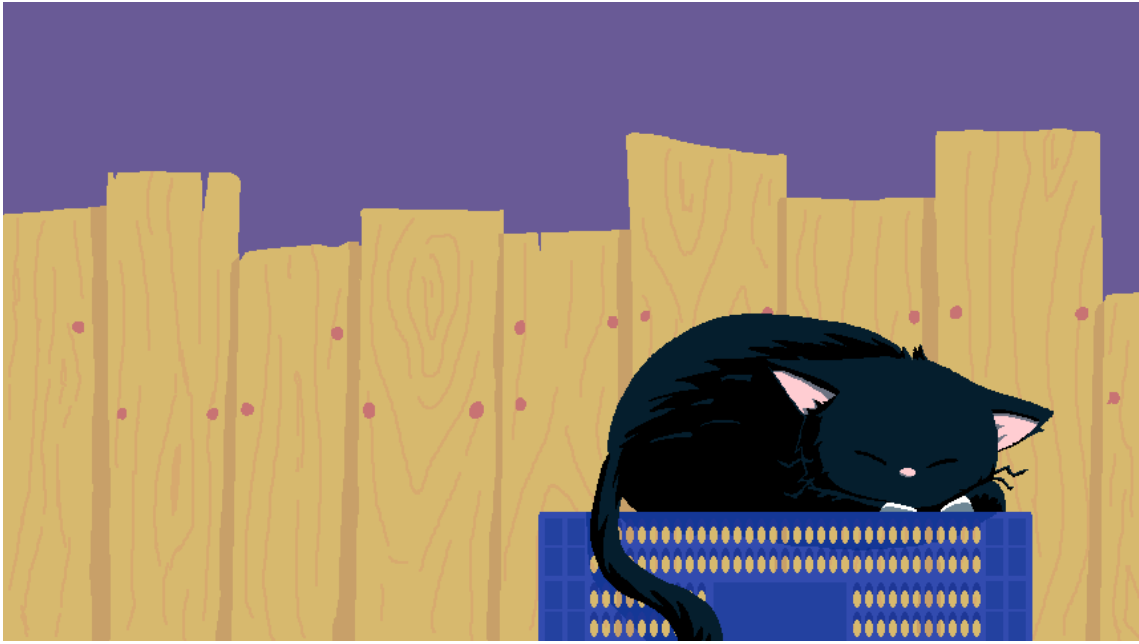


Imagem do menu

Inspirações

Referências Visuais



Six Cats Under e Urban Jungle



Minami Lane e Ghost Trick

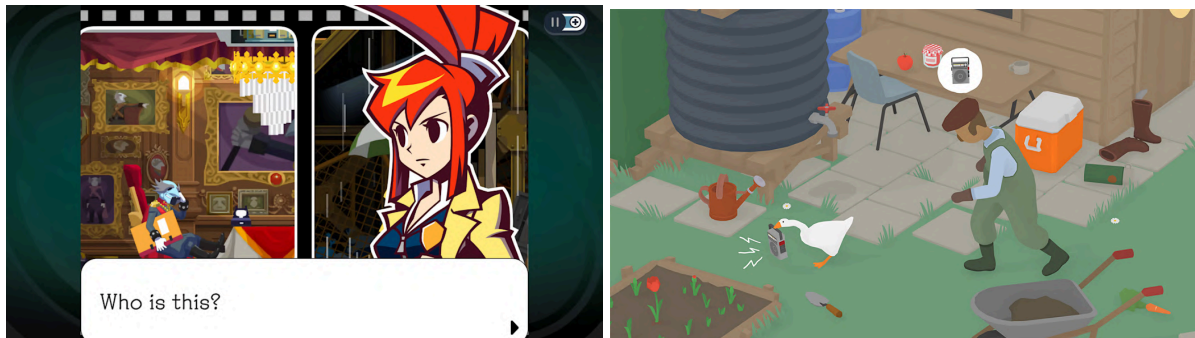


Night in the Woods e Untitled Goose Game



Haunt the House e Unpacking

Principais inspirações como um todo, desde estética até experiência de jogo



Ghost Trick e Untitled Goose Game



Six Cats Under e Haunt the House



Bewitching Revolution

História

A história se passa em uma cidadezinha brasileira onde mora nosso protagonista: um gato preto com uma cauda peculiar e conhecido por todos da região. Essa cidade está passando por vários problemas localizados e cabe ao jogador tentar resolvê-los e unir seus moradores. Cada fase, será um dia, um episódio em que deve resolver um problema e conectar os personagens envolvidos.

O primeiro dia se passa quando o protagonista, um gato conhecido por todos da região, acorda com fome e procura por comida pela cidade. Por algum motivo, o dono da peixaria não recebeu suas mercadorias e, por isso, não pode alimentar o pobre felino. Ele recebe um aviso do entregador que houve um acidente no caminho.

O gato vai ao local do entregador, onde o carro tem um problema, em frente a uma casa. Ao perceber que há uma pessoa dentro que pode ajudar a resolver o problema do carro, o gato, o jogador, precisa chamar atenção dessa pessoa, que está ocupada, distraída com o computador. Ao conseguir chamar sua atenção depois de resolver alguns puzzles, essa moradora consegue ajudar o entregador a consertar o carro e terminar sua entrega. No final da tarefa, do episódio, todos comemoram a vitória do dia, junto com o gato, com uma bela refeição.

Ao longo dos dias, o jogador irá encontrar novos personagens e irá conectá-los, unindo a cidade e nutrindo o sentimento de satisfação quando alcançamos nossos objetivos junto de outras pessoas.

Personagens

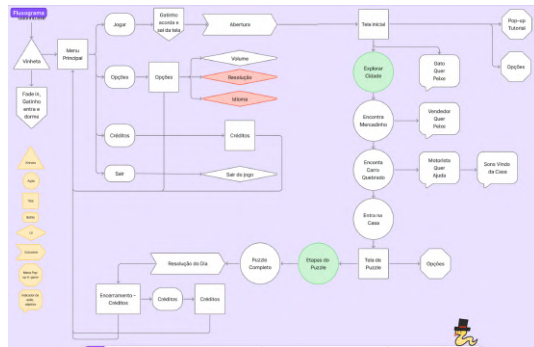
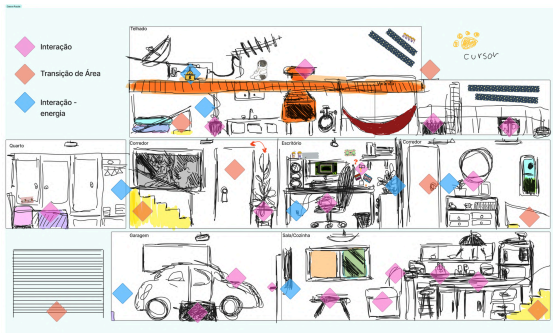
Gato

Dono do mercado de peixe

Motorista do carro de entrega

Morador com problema no telhado/quintal

Processo de produção



Título

- JOGAR
- OPÇÕES
- CRÉDITOS
- SAIR

