

## **Vinícola Louca (*working title*)**

Junte os amigos e use um tapete de dança, microfone e celular para fazer o vinho mais excêntrico que os enólogos já experimentaram.

## Visão geral

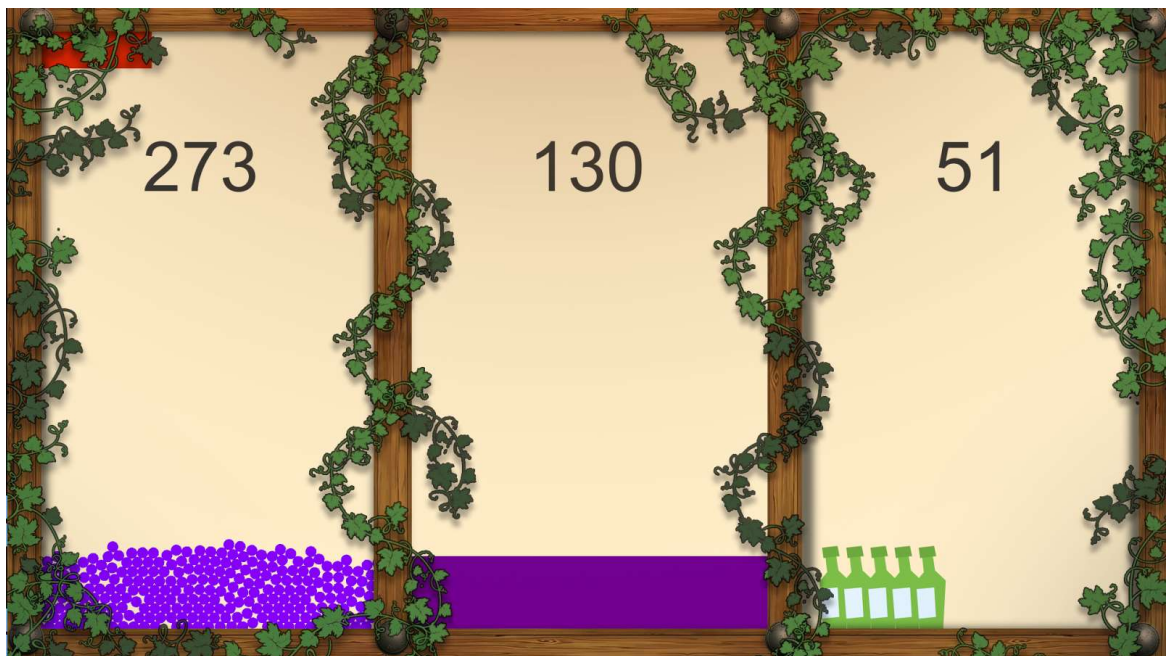
Vinícola Louca é um party game projetado para 3 ou mais jogadores a partir de 12 anos focado no uso inusitado de diversos dispositivos de input para a produção de vinho. Os jogadores devem gritar em um microfone para colher uvas, pisotear um tapete de dança para amassá-las e rodar e chacoalhar seus celulares para mexer o líquido e engarrafar o vinho.

## Game flow

## Estilo estético

## Gameplay e mecânicas

O gameplay é bem simples. Inicialmente, o jogo apresenta uma tela dividida em três etapas do processo de produção de vinho. Cada etapa é um minigame que utiliza um dispositivo de input diferente e gera recursos para serem usados pela etapa seguinte.



A colheita de uvas é feita usando o microfone. Quanto mais alto os jogadores gritam ou cantam, mais uvas são colhidas. A segunda etapa é o esmagamento através de um tapete de

dança e produz o mosto. Depois disso, pulamos algumas etapas e vamos direto para o engarrafamento, feito com o movimento do celular. Todo esse processo acontece ao longo de uma partida, que dura cerca de 60 segundos.

Ao longo da partida, alguns eventos aleatórios acontecem para dar variabilidade ao gameplay e podem alterar o resultado final qualitativamente. Por exemplo, os jogadores podem ter que lidar com um gato que caiu na panela e isso vai mudar o gosto final do vinho. Dessa maneira, cada partida tem uma mini-narrativa própria dependendo das ações dos jogadores.

No protótipo, usamos números e uma barra de tempo para indicar a pontuação e a progressão da fase. No futuro, pretendemos mudar essa comunicação para ser completamente diegética: a barra de tempo vai virar uma janela que mostra o avanço do dia ou das estações, enquanto os números vão sumir e apenas as uvas, garrafas e líquidos indicarão a progressão dos jogadores.

## Arte

## Aspectos Técnicos

Por conta da necessidade de periféricos, a plataforma principal do jogo será o PC auxiliado por um aplicativo mobile para transformar celulares em meios de input. Tanto o jogo base quanto o aplicativo auxiliar serão feitos em Unity, usando uma rede local para fazer a comunicação entre celulares e PC.

Além de celulares, o jogo também utilizará periféricos como microfone e um tapete de dança, suportados nativamente no Unity. Outros periféricos podem ser adicionados, conforme a necessidade dos minigames e a capacidade da equipe.