Juego basado en puzles tipo portal, pero en 2D. El jugador tendrá que ingeniárselas para superar las pruebas a propuestas en cada mapa y lograr activar los “checks” de nivel validado. El jugador se moverá a través del mapa para hallar la manera de avanzar al siguiente nivel. También se podrá completar el nivel de al menos 2 maneras diferentes.

Será un juego en 2D con enfoque en las físicas y en las interacciones entre los objetos desarrollados. El plan inicial es lograr que haya estos objetos:

Jugador: Que se pueda mover a través de impulsos de aceleración, tanto de los inputs del que lo controla, como por impulsos de otros objetos.  
Arma de gravitación: Que repela y atraiga objetos dinámicos. Inicialmente se podría plantear que, al sostener un clic, se cree una zona de aceleración (invisible) lo suficientemente grande como para atraer al objeto sin necesidad de implementar mucho más que la zona. Que repela se podría lograr con una función que lea el clic y aplique una aceleración lo suficientemente grande para mover al objeto, aunque tal vez sea más adecuado aplicarle una velocidad.

Zonas de aceleración: Zonas que apliquen una aceleración constante a los objetos dinámicos que se encuentren en su zona de efecto. Se implemente una opacidad para que el jugador vea la dirección de la zona.

Objetos Dinámicos (Cajas que se puedan mover con el arma, por ejemplo)

Objetos Estáticos: A pesar de su nombre, no se plantea que se queden necesariamente en un lugar del mapa siempre, la parte de estático iría más bien ligada al hecho de que no se verían afectados por zonas de aceleración.

Puntos de Gravedad: Se podría ver como una zona de aceleración radial, que emule atracción o repulsión. Estos puntos no deberían chocar directamente con los objetos dinámicos, sólo darles aceleraciones.