

Gravity Maze

Hugo Basso, Eduardo Zwetsch, Vitória Ramos, Rodrigo Zwetsch

Gravity Maze é um jogo de puzzle para computador que faz o uso de um controle arduíno. O objetivo do jogo é conduzir uma bola através de um labirinto até o final utilizando o giroscópio do controle, ao gira-lo o labirinto copiará os movimentos e a bola rolará devido à gravidade. Além do giroscópio, também serão utilizados botões para abrir portas no labirinto e um foto-resistor que vai determinar a luminosidade da fase. A estética será minimalista, a bola tem uma textura metálica e o labirinto será de madeira. O controle em si, será feito de madeira. O jogo será desenvolvido em Unity.