

Gravity Maze

Hugo Basso, Rodrigo Zwetsch, Eduardo Zwetsch e Vitória Ramos

Introdução

Gravity Maze é um jogo de puzzle em 3ª pessoa onde o jogador move uma bola por um labirinto. O objetivo é chegar no final dele. O jogo está sendo desenvolvido em Unity.

Mecânicas

Para mover a bola pelo labirinto o jogador utilizará um controle em forma de caixa. Nele há um arduino com um giroscópio que passará dados para o jogo. Ao mover o controle o labirinto no jogo irá se mover de acordo e a bola andarà com a força da gravidade. O jogador deve chegar no final do labirinto, determinado por um buraco no chão, como uma caçapa de sinuca. Ao chegar no final o jogador passa para a próxima fase.

A cada fase os labirintos aumentam em complexidade e novas mecânicas e desafios são adicionados. Paredes faltando nas bordas do labirinto farão com que o jogador tenha que controlar a velocidade da bola para não cair para fora. Além disso, haverá portas que devem ser abertas para que o jogador progrida, para abri-las é necessário acionar botões escondidos que podem ser encontrados utilizando o LED no controle, que piscará com mais frequência quando o jogador se aproximar do botão.

Arte e Interface

Tanto a arte quanto a interface serão minimalistas. In game, não haverá interface, visto que pela natureza simples do jogo, não há informações que necessitam de uma interface para serem transmitidas. Quanto aos menus, há o principal, com botões para jogar, seletor de fases e sair do jogo. A arte será composta por pela textura do labirinto, de madeira, e da bola, metálica. O fundo será uma cor sólida que contraste com o labirinto.

Som e Música

O principal som que o jogador ouvirá será o da bola rolando, que se intensificará de acordo com a velocidade desta. Além desses haverá o som para indicar que o jogador apertou o botão secreto e o som da porta abrindo. Ambos serão sons “rústicos”, não eletrônicos, para condizer com a estética do labirinto.

Fases

Não há um número definido de fases ainda, apenas o conceito de progressão foi definido. Sendo a primeira fase um labirinto simples, para o jogador entender a mecânica do controle. Em seguida serão acrescentados locais sem parede, botões secretos e uma maior complexidade no labirinto. Dessa forma a dificuldade será aumentada de forma gradual.