

PONG

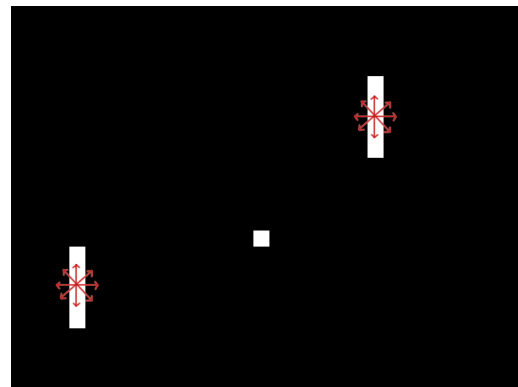
Ana Rachel Avelino Freire Faria

Henrique Coimbra dos Santos

01.

OPEN TOURNAMENT

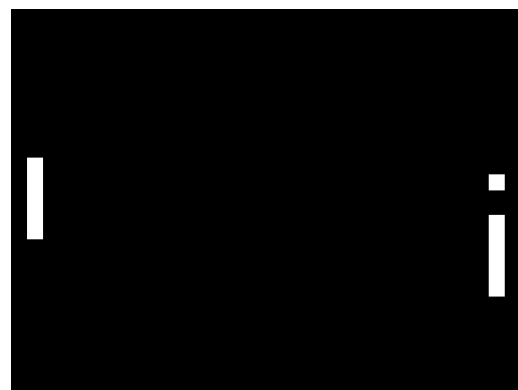
Os players têm liberdade para mexer suas barrinhas nas 8 direções. Dessa forma, podem também avançar ou retroceder, o que propõem uma mecânica diferente para a relação de confronto.



02.

BALL HAT

O jogador só obtém pontos se conseguir atingir a bola com a parte de cima da barrinha. Desse modo, cria-se um desafio muito maior de precisão, dificultando a obtenção de pontos e alongando a partida.

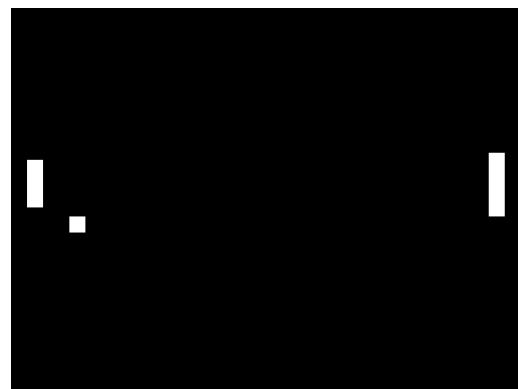


03.

KILL BAR PONG

Cada vez que bate na bola a barrinha do jogador diminui. Seu objetivo se torna conseguir terminar sua barrinha mais rápido que o adversário. A bolinha fica mais rápida que no pong original, de forma a propor um desafio maior.

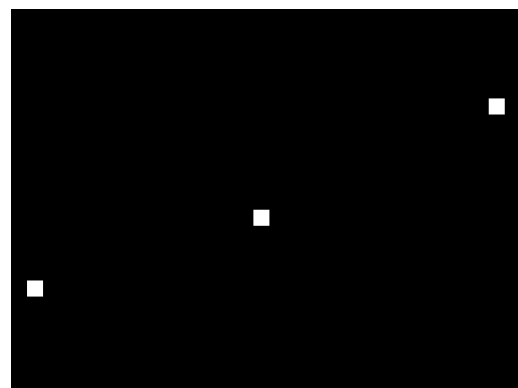
Decidimos produzir essa opção, pois nos pareceu simples, mas interessante, uma vez que coloca a conquista do jogador – e não a derrota do adversário – como ponto positivo e promove um jogo mais rápido.



04.

ALL BALLS

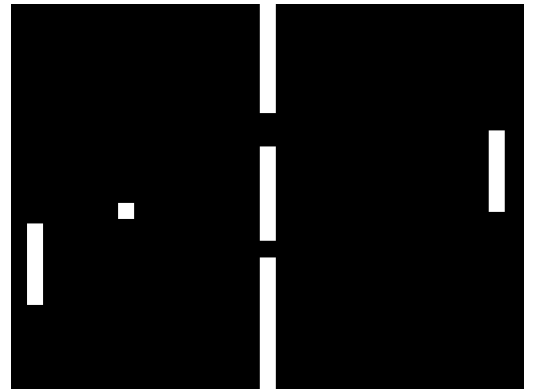
As barrinhas têm o mesmo tamanho da bolinha. O jogo traz um aspecto semelhante aos jogos de mira, pois torna a área de contato bem menor, fazendo com que o jogador tenha que prezar pela precisão, além dos demais desafios.



05.

MARRIAGE & DIVORCE

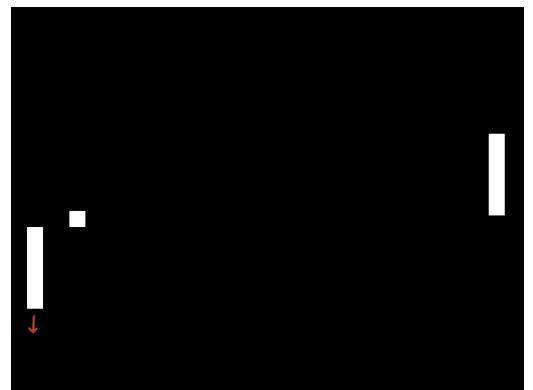
O jogador que começa com a bola tem de quebrar a parede entre eles para conseguir atingir o outro. A bola começa de um lado diferente a cada partida, oferecendo oportunidade igual de começar a briga.



06.

NOT PONG

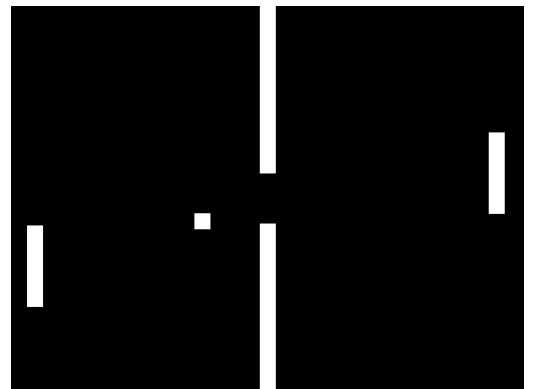
Uma inversão da lógica de funcionamento do pong original. A bolinha é bastante rápida e os jogadores devem desviar da bolinha. Ganha quem conseguir manter-se mais tempo sem ser atingido.



07.

ZIP ZIP

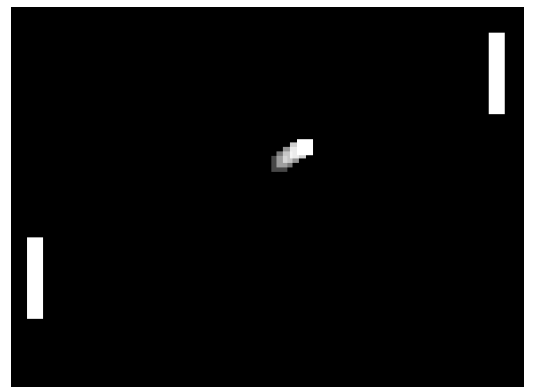
A bolinha só pode passar por uma pequena abertura na parede que separa os jogadores. Novamente a questão da mira aparece, mas dessa vez diz respeito à trajetória e controle que cada jogador consegue ter da bola.



08.

SPEED-UP

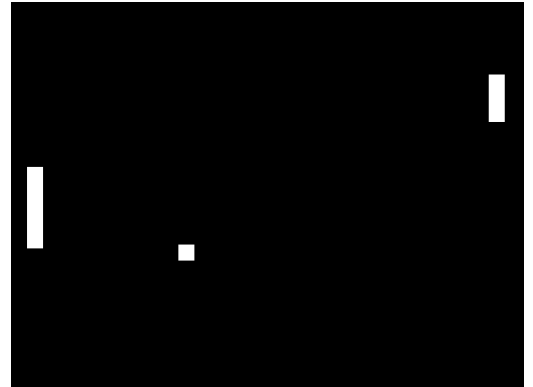
A bolinha vai ficando mais rápida cada vez que é rebatida. Dessa forma, o jogo se torna gradualmente mais desafiador, garantindo que jogadores acostumados às dinâmicas do pong clássico se sintam mais desafiados.



09.

HANDICAP

A barrinha do jogador que fez ponto diminui e a do outro aumenta. Dessa forma, cria-se um desafio a mais para aquele que está ganhando, aumentando a dificuldade de vencer e prolongando o jogo.



10.

CRAZY BEACH

A trajetória da bolinha é espelhada ao passar pela metade da tela. Essa diferença entre o que é esperado e o que acontece confunde o jogador a primeira vista e torna o jogo mais interessante, pois ele não pode confiar em sua expectativa.

