

Gargano Eletronics Inc.

Pedro Gargano

+55 21 99229-1553

pgargano@gmail.com

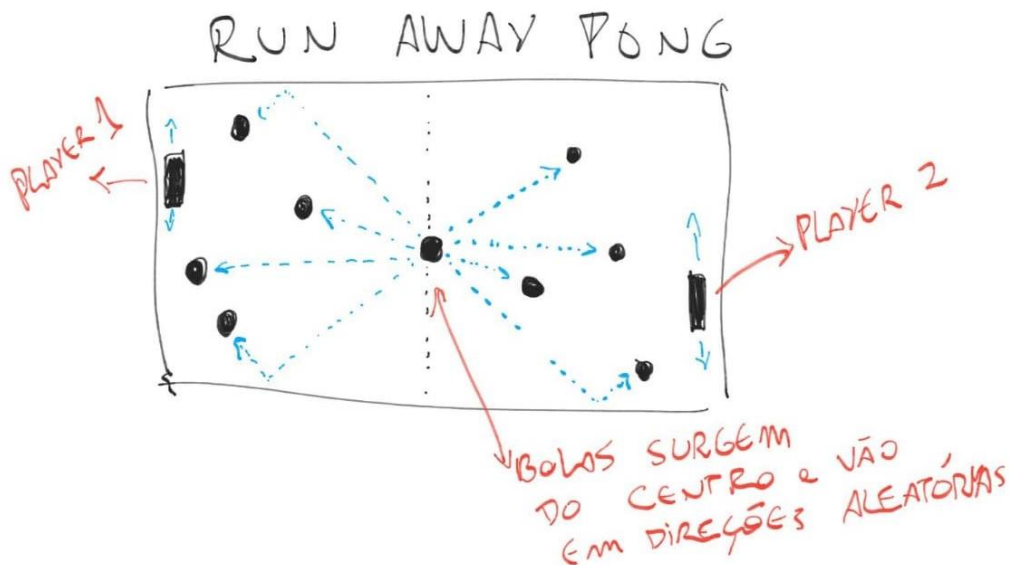
10 Variações sobre o clássico PONG (1972):

1. Random Run Away Pong!

Número de jogadores: 2

Ambos jogadores devem fugir das bolas em vez de rebatê-las. O jogador que tocar em uma bola perde a partida. Todas as bolas saem do centro da tela e vão em direções aleatórias. A cada bola 10 que conseguem esquivar, o jogo acelera um pouco a velocidade das bolas. Ganha o jogador que sobreviver mais tempo na arena.

Diagrama:



2. Infinity and Beyond Pong!

Número de jogadores: 2

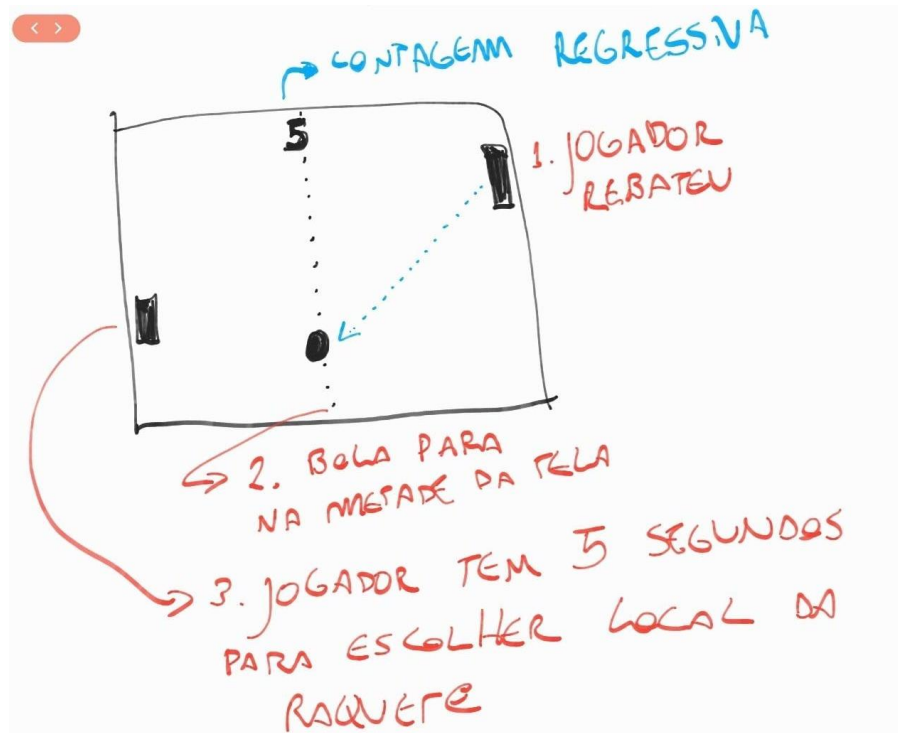
Este é um jogo de endurance e equipe em que não existe *um* vencedor. Ambos os jogadores tem o mesmo objetivo que é rebater a bola o máximo possível. Os jogadores com mais pontuação aparecem em um ranking a ser batido por outras duplas. A cada 10 Rebatidas a bola acelera um pouco e a cada 50 rebatidas uma nova bola é introduzida no jogo. Cada rebatida vale 1 ponto.

3. Freeze Time & Predict Pong!

Número de jogadores: 2

Pong tradicional, no entanto a bola para quando chega na metade da tela. Neste momento o jogador que vai rebater tem 5 segundos (de "freeze time") para escolher a posição da sua raquete prevendo onde a bolinha irá continuar. Depois de 5 segundos ele não pode mais mexer na sua raquete e a bola continua seu caminho original. Se ele conseguir rebater o mesmo acontece com o outro jogador e assim sucessivamente. Perde o jogador que não conseguir rebater a sua bola.

Diagrama:

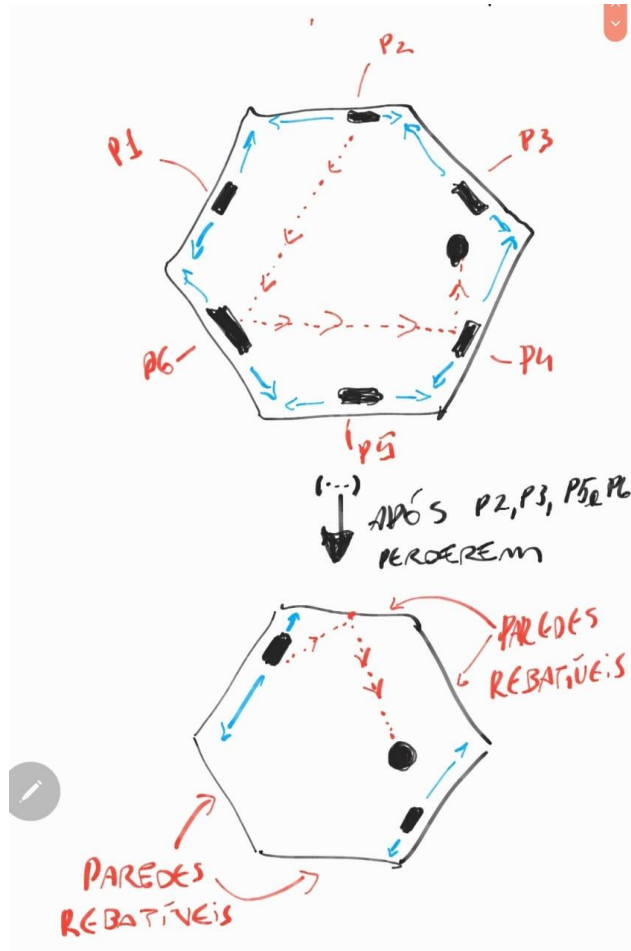


4. THE HEXULTIMATE PONG!

Número de jogadores: 6

Jogo de PONG online, onde 6 jogadores lutam em uma arena em formato hexagonal. Cada parede é de um jogador que tem que defender seu território. Se um jogador não consegue rebater a bola, uma nova partida se inicia com uma bola mais rápida e sem o jogador que perdeu na última rodada (sua parede agora é rebatível). Ganha o jogador que ficar por último.

Diagrama:

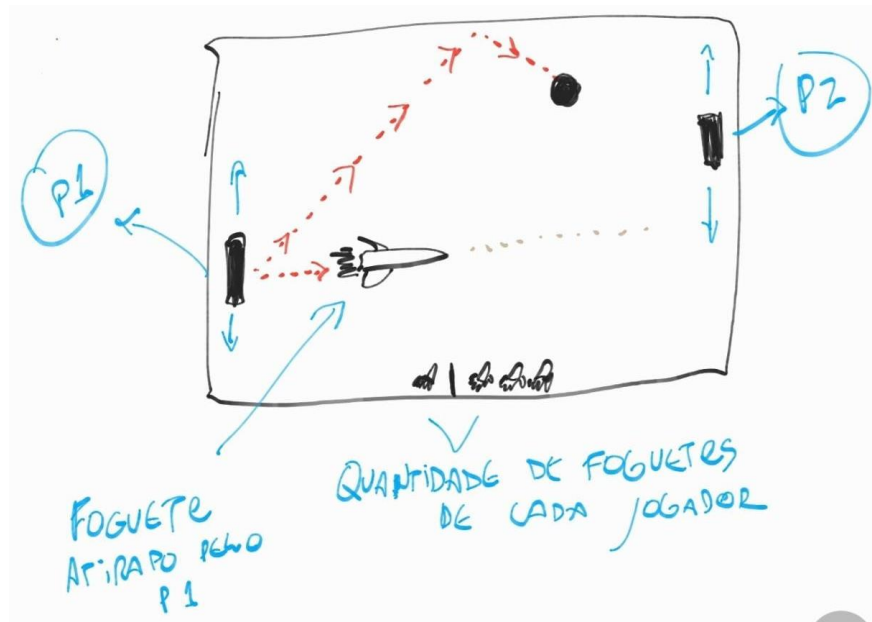


5. Shooting Rockets Pong!

Número de jogadores: 2

Nesta variação, cada rebatida que o jogador recebem um foguete em que ele pode usar para acertar o jogador adversario (e ganhar a partida) ou a bola e trocar a direção da mesma. Um jogador consegue segurar até no máximo 3 foguetes ao mesmo tempo. Portanto além dos movimentos para cima e para baixo, o jogador tem um novo botão que atira os foguetes. Perde quem não conseguir rebater a bola ou quem for atingido por um foguete primeiro.

Diagrama:



6. The Best Hand Wins!

Número de jogadores: 1

Qual mão tem mais destreza? A da esquerda ou da direita? Quer treinar suas mãos? Nesta versão do Pong temos apenas 1 jogador que controla a raquete da esquerda com a mão esquerda e a raquete direita com a mão direita. Todos os controles são no teclado do computador. A cada rebatida a bola acelera um pouco e perde a mão que não conseguir rebater a bola!

7. CA-REI-ZI PONG!

Número de jogadores: 2

A cada rebatida a direção da bola é randômica e os controles de ambos os jogadores também ficam randômicos entre as opções:

- I) Movimentos normais (ex: tecla para baixo = raquete desce)
- II) Movimentos inversos (ex: tecla para cima = raquete para desce)
- III) Movimentos laterais (ex: tecla para esquerda = raquete sobe e tecla para direita = raquete desce)
- IV) Movimentos Lateris inversos (ex: tecla para esquerda = raquete desce e tecla para direita = raquete sobe)

Perde o jogador que não se adaptou aos controles novos e consequentemente não rebateu a bola.

8. KvM! Ready! Fight!

Número de jogadores: 2

KvM = Keyboard (teclado) vs Mouse. Qual tipo de controle é o melhor para este clássico? Esta variação do PONG está aqui para responder esta pergunta!

Neste jogo um jogador usa as teclas do teclado para movimentar sua raquete e o outro jogador usa o Mouse para movimentar sua raquete. Perde o jogador que não conseguir rebater a bola 3 vezes. Quando um jogador não rebate a bola o jogo recomeça e o jogador perde uma vida (jogadores começam com 3 vidas casa).

9. **Dark Souls Pong**

Número de jogadores: 1

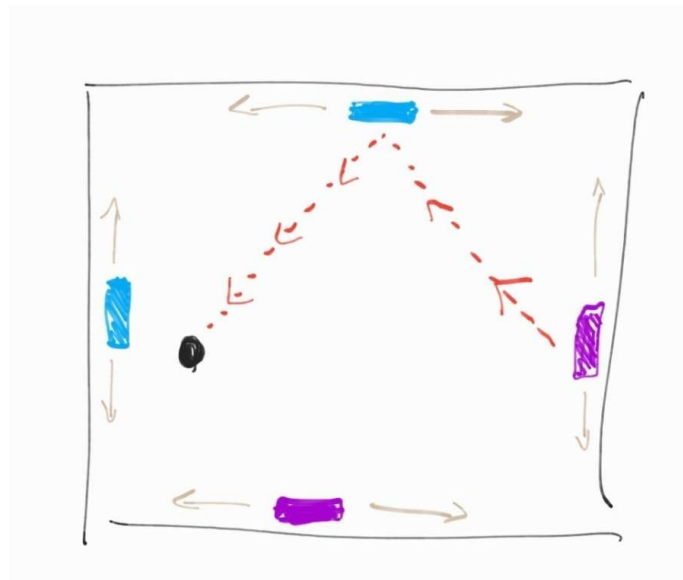
Este pong recebe este nome (em homenagem) pois é o PONG mais difícil e cruel de todos os tempos. Neste jogo o jogador joga contra o computador e a cada rebatida sua raquete diminui um pouco e a bola viaja um pouco mais rápido (no entanto a raquete do jogador fica mais rápida também). A cada 20 rebatidas uma nova bola é introduzida no jogo. O jogador perde quando não consegue rebater uma bola.

10. **Double Trouble Pong!**

Número de jogadores: 4

O campo é um quadrado e cada 2 lados do quadrado é protegido por um jogador. Cada jogador tem uma raquete que move horizontalmente e uma raquete que move verticalmente. Perde o jogador que não conseguir rebater a bola. Além disso existem paredes/obstáculos espalhadas pela fase para incrementar a dificuldade.

Diagrama:



*A **Gargano Eletronics Inc.** pretende introduzir todas as variações acima de PONG no mercado no futuro, no entanto para começar (e tomar o cuidado de educar o usuário gradativamente) optamos por esta versão pois acreditamos que a curva de aprendizado é menor. Não faria sentido produzir um pong mais desafiador no primeiro momento para depois no futuro lançar um menos desafiador.*