RENCUREL 15 / 01 / 2017

Pierre

F2A

# Document Cadrage Defi PONG

## 3C

Camera :

Une caméra en God View a été choisie dans le but de respecter l’essence même du PONG. Elle permet également de voir tout le terrain de jeu et donc d’anticiper le point d’impact de la balle et réagir en conséquence.

Le fait d’avoir une telle caméra permet également d’appréhender correctement les perspectives.

Contrôles :

Les contrôles de bases gèrent uniquement le déplacement vertical pour correspondre au PONG originel. Ce sont également des contrôles simples à prendre en main.

A un certain point dans le jeu l’ajout d’un déplacement horizontal permet de rajouter un facteur « force » pour accélérer la balle.

Character :

Chaque joueur incarne une des deux raquettes, contrainte inhérente à la réalisation d’un PONG dont le style est minimaliste et doit rester facile à appréhender.

Le fait de voir une balle et que l’on incarne une raquette fait que le joueur tentera instinctivement de frapper dans la balle.

## Systèmes de jeu

Le jeu est, dans un premier temps, un PONG tout à fait classique. Très proche de la version originelle.

A un certain point dans le jeu il y a l’ajout d’une mécanique permettant de déplacer sa raquette sur le plan horizontal afin d’ajouter de la force à la balle. Ceci permet une réflexion plus tactique puisque le joueur peut décider d’accélérer le rythme de la partie ou de le maîtriser.