

Relatório - Reinventando Pong

1. Introdução

Nosso objetivo é dar ao jogo clássico Pong um toque novo. Em vez das paddles usuais e mecânicas simples, nós o transformamos em Space Pong, com foguetes substituindo as pás e um campo de batalha cósmico cheio de meteoros e power-ups. Queríamos tornar o jogo mais dinâmico e imprevisível, adicionando elementos que desafiam os jogadores a pensar além de apenas quicar a bola para frente e para trás.

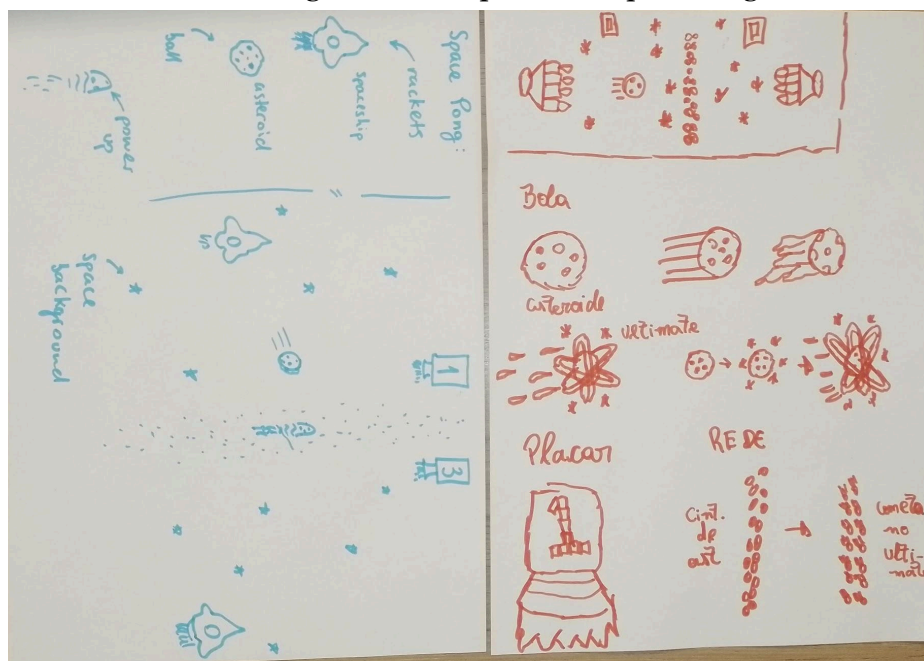
2. Pesquisa e Análise Inicial

Analisando o Pong usando o Framework MDA, sua mecânica consiste em dois jogadores controlando barras verticais para rebater uma bola e impedir que ela passe por sua borda. A dinâmica surge na necessidade de reflexos rápidos, pois a bola acelera com o tempo, aumentando o desafio. Na estética, Pong cria uma experiência envolvente ao aumentar a dificuldade, proporcionando partidas rápidas, intensas e viciantes.

3. Proposta de Reinvenção

O jogo se passa no espaço, com um fundo estrelado, meteoros e efeitos visuais intergalácticos, transformando o duelo clássico em uma batalha cósmica. De elementos visuais, os paddles foram substituídos por foguetes animados, e o meteoro substitui a bola. Asteroides e power-ups adicionam variação ao jogo. De mudanças na mecânica foi introduzido power-ups que alteram a velocidade e trajetória do meteoro, deixando o jogo mais imprevisível. O objetivo da reinvenção foi tornar Pong mais dinâmico, evitando repetitividade e criando desafios únicos a cada partida.

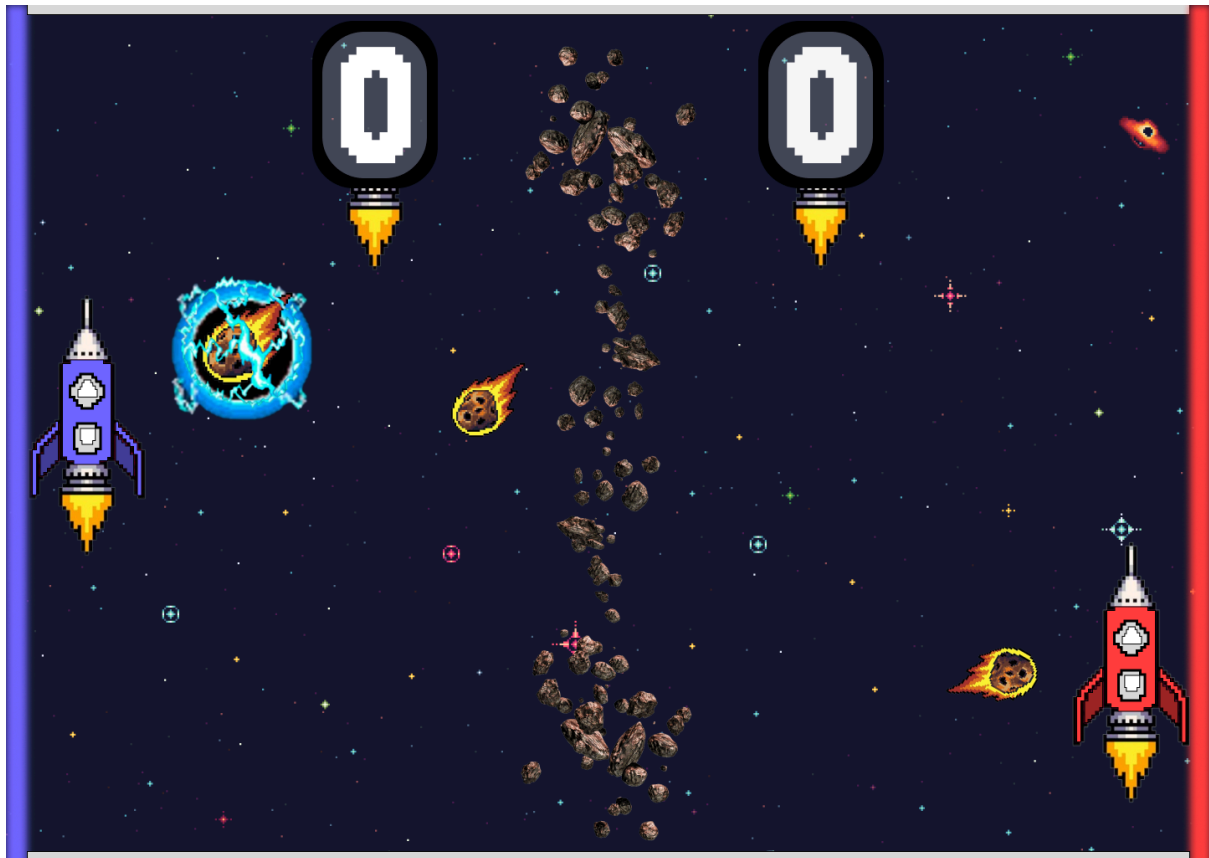
Figura 1: Concept arts do Space Pong



Fonte: Autoria própria, 2025.

4. Tela Digital do Jogo

Figura 2: Tela prototipada do Space Pong.



Fonte: Autoria própria, 2025.

Para adaptar o concept art para o formato digital utilizou-se o Figma e imagens de sites como o Vecteezy e DeviantArt. Aprimorou-se o design do jogo utilizando o estilo pixel art, além da aprimoração dos placares, diferenciação dos foguetes e os cometas. As cores vibrantes e as artes foram utilizadas para lembrar o estilo retrô de jogos 8 bits.

5. Reflexão e Aprendizados

Max: O meu maior desafio foi aprender a usar o Figma, especialmente para criar as coisas que eu queria criar e organizar essas coisas corretamente. Durante o processo, aprimorei minhas habilidades em design digital, aprendendo a criar assets no Figma.

Messias: A própria atitude de pensar inicialmente foi difícil, houve a preocupação de como fazer um jogo diferente do pong com sucesso mundial e mesmo assim se desafiar em realizar algo melhor, outro obstáculo foi usar a ferramenta do Figma e entender como ela funciona. Durante a atividade, consegui melhorar minhas habilidades de design utilizando o Figma e minha capacidade criativa.

6. Referências (se houver)

- [Space Invaders](#)
- [Metroid](#)