**목차**

**홍순욱**

**1.게임 및 기획 의도**

**2. 시스템 사양**

**3. 이용 대상자**

**4. 게임 방식**

**5. 게임 기본 구성**

**(1) 게임 장르**

**(2) 키보드 입력 버튼**

**(3) 게임 컨셉**

**(4) 게임 기술 요소**

1. 게임 및 기획 의도

게임 제목: 피카츄 배구

게임 장르: 스포츠

기획 의도: 스포츠 장르의 게임을 찾다 보니 옛날 초등학교 시절에 즐겨했던 피카츄 배구라는 게임이 생각나서 이 게임을 고르게 된 것 같다.

**2. 시스템 사양**

모든 Windows가 깔려있고, 네트워크가 원활한 컴퓨터

**3. 이용대상자**

"피카츄 배구"는 스포츠 요소의 비치 발리볼을 기반으로 한 게임으로, 주로 고전 스포츠 게임을 즐기는 플레이어를 대상으로 한다.

**4. 게임 방식**

게임 방식: 스포츠의 방식상 어느 한쪽이 점수를 내고, 점수가 높은 팀이 승리하는 것처럼 이 게임도 어느 한쪽이 높은 점수를 터득하거나, 제한 시간내에 더 많은 득점을 한 플레이어가 승리하는 스포츠 정신이 가득한 게임이다.

키보드 이벤트: 플레이어는 게임 내에서 키보드를 직접 입력해서 스파이크, 슬라이딩, 점프, 움직임 등등 키보드를 이용해 게임 플레이를 할 수 있다.

다양한 공격 루트: 게임 내에서 플레이어는 공의 움직임을 이용해서 다양한 공격 루트를 만들 수 있다. Ex) 드롭 샷, 스파이크, 클리어, 드라이브

**5. 게임 기본 구성**

**1.목표**

플레이어는 다른 플레이어 혹은 AI를 상대로 점수를 많이내어 게임에 승리하는 게 목표입니다.

**2. 키보드 입력 버튼(1인용 시점)**

A : 후진

D : 전진

S : 스파이크

Space : 점프

Enter : 슬라이딩

**3. 게임 컨셉**

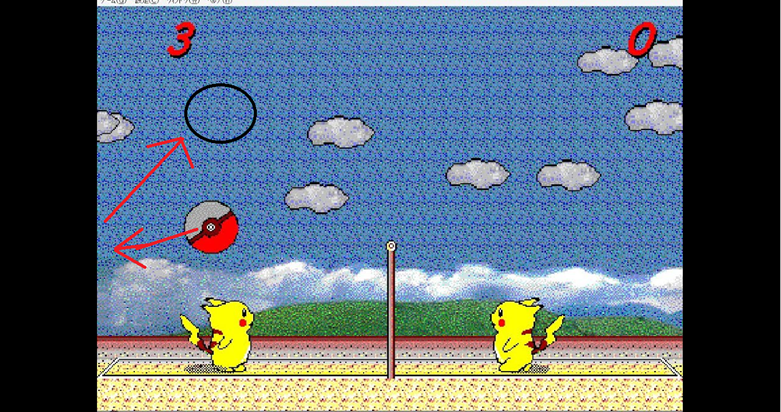
* **비치 발리볼 형태의 게임으로써 1대1로 제한 시간내에 더 많은 득점, 일정 점수(15점)을 획득한 플레이어가 승리**
* **공은 화면 밖으로 나가는 게 아닌, 화면에서 공이 안쪽으로 튕기게 제작해 플레이어가 더욱 긴장감 넘치게 플레이 할 수 있습니다.**
* **플레이어들은 각자 심리전을 통해 공격 및 수비로 대응 할 수 있습니다. (공격: 스파이크 심리전, 수비: 슬라이딩 심리전 등…)**

**4. 게임 진행 흐름**

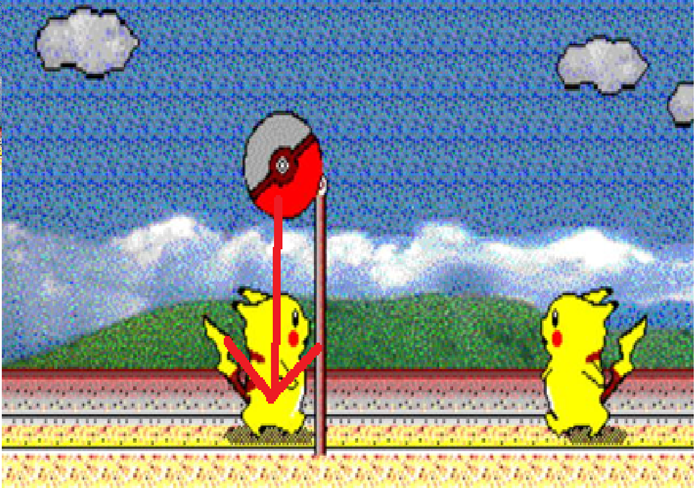
**게임이 시작하면 화면이 나오고, 플레이어는 왼쪽 캐릭터로 시작합니다. 공은 정중앙에서 아래로 떨어지게 됩니다.**

**1. 캐릭터와 공이 충돌하게 되면 공은 캐릭터의 반대방향으로 이동합니다. 즉, 공의 이동 방향이 반대로 향합니다.**

**2. 공이 벽에 닿으면 공이 반대방향으로 이동합니다. 캐릭터가 일부러 공을 벽에 닿게 해 공을 반대 방향으로 향하게 하고, 자신만의 기술적인 공격루트로 득점 기회를 만들 수 있습니다.**

****

**3. 공이 네트와 닿으면 공은 네트 안쪽으로 향하게 됩니다. 즉, 네트에 닿으면 공은 밑으로 향하게 되어 점수를 줄 확률이 높아집니다.**

****

**4. 게임 공격 기술**

1) 윗 공격: 블록을 피하기에 좋은 기본 공격이다. 네트의 가까운 위치에서 공격할 시 상대방의 뒤쪽 멀리 떨어지므로 네트에 근접해있는 상대에게 사용하면 좋다. 또한 공의 속도가 빠르지 않기에 상대방의 타이밍을 뺏기 좋다..하늘, 만화 영화, 아동 미술, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 대각 공격: 자신의 대각선 앞쪽으로 곧게 뻗어나가는 공. 윗공격과 유이하게 위쪽을 향하는 기술이고, 블락을 생각하는 상대에게 효과적이다. 상대방 필드 앞쪽에 떨어지는 경우가 많다. 공의 이동거리가 기본 공격 중 제일 크다는 특징이 있다.

3. 직선 공격: 자신의 앞쪽으로 곧게 뻗어나가는 공. 배구의 스파이크와 유사하다. 공이 필드 구석에 떨어지는 경우가 많기에 초보자들 사이에서 주무기로 쓰이는 경우가 많다. 네트의 윗부분에 걸쳐서 치어 변칙적인 공격을 할 수 있다.

하늘, 만화 영화, 아동 미술, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

4. 대각 찍기: 수직찍기보다 상대적으로 넓은 공격범위를 가진 내려찍기 기술. 공의 이동거리가 짧고 속도도 빠르기에 수비 시 위치선정을 잘못한다면 바로 점수를 내어주게 된다.

하늘, 구름, 만화 영화, 아동 미술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

5. 수직 찍기: 대각찍기보다 각도가 수직에 가깝기에 공격 가능한 범위가 기본 공격중 제일 작다. 하지만 착탄점 또한 네트의 코앞에 떨어지므로 상대방 입장에서는 반드시 견제해야만 하는 공격이다.

하늘, 구름, 아동 미술, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

6. 느린볼: 자신의 앞쪽으로 포물선을 그리며 짧게 떨어지는 공격이다. 방향키의 입력이 없기 때문에 공격과 동시에 이동할 수 없다. 직선공격과 초반 궤도가 유사하기에 두 기술을 섞어서 사용하면 궁합이 좋다. 공의 속도도 느리기에 상대의 반격 타이밍을 뺏을 수 있는 것 또한 장점. (축구로 비유하자면 칩 슛 – 아리랑 볼)

하늘, 아동 미술, 만화 영화, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명