먼저 발표를 하기 앞서 저희가 베이스로 삼게된 코드 표본에 대해서 말씀드리겠습니다.

저희는 우연히 한 블로그 운영자가 간략하게 만든 코드를 보았는데요.

배경색 프로퍼티를 이용해서 색깔만 입힌채로 움직이지 않는 총대에서 빨간색 색깔만 입힌 총알이 왼쪽으로만 계속 움직이는 치킨을 맞추는 게임이였습니다. 저희는 이 게임을 보고 이 베이스를 플레이어가 원하는 대로 움직이며 이 치킨이 벽을 통과하는 게 아니라 벽에 부딪치면 다시 틩겨나오게 하며 점수와 시간 제한 보스 등을 만들어서 이 게임을 베이스로 새 게임을 만들자는 생각을 했는데요. 이 때는 이 몇줄 안되는 코드를 다 엎고 천줄 가까이 되는 셀프 코드를 짜게 될줄은 생각도 못했습니다.

1000줄의 코드를 하나하나 분석하면서 발표하는 건 수업과 다를게 없을 것 같아서 저희가 만든 게임 방식 자체에 대해 설명하는 식으로 발표하도록 하겠습니다.

우선 게임 시작 모드입니다. 간단하죠. PPT 추천 배경으로 만든 이쁜이미지를 씌우고 GUI를 이용해서 3개의 모드 버튼이 있는 시작화면을 만들었습니다.

누르면 각 모드에 맞는 스테이지 모드로 진입하게 됩니다.

진화론에 따라 바다 육지 그리고 인간이라는 컨셉으로 1 2 3단계 모드로 만들었습니다.

각 스테이지 마다 점수와 제한 시간이 있습니다. 시간은 각 스테이지가 올라갈수록 제한 시간이 줄어듭니다. 적을 죽이면 시간을 늘 수 있게 해놓았고요 뒤에 설명할 적들 중에는 시간을 줄이는 적도 있습니다.

적은 시작할 때 랜덤한 위치에서 등장하며 죽이면 1초동안 죽은 후 다시 재생산됩니다.

원리는 발사 스레드의 이미지 위치와 목표 스레드 위치가 겹치는 순간 스레드를 죽이고 스레드 이미지를 펄스 시키며 위치를 옮겨 둡니다. 스레드를 먼저 죽이지 않으면 이미지를 펄스 시키기 전에 스레드가 이미지의 위치를 빠르게 옮겨버려 맵에서 나타났다가 사라지는 경우가 있어 스레드를 먼저 죽였습니다.

이 베이스는 단계에 따라 배경에 맞게 물총과 물방울 엽총과 총알 소총과 총알로 만들었으며

단계가 높아질수록 점수를 얻을 수 있는 부하들은 적어지도록 설정했습니다.

당연히 이 모든 적들 하나하나가 스레드를 돌리는 부분이고 선언하는 부분을 조심했습니다

많은 스레드를 돌리다보니 코드에 순서를 정확히 명시해줘도 원하는대로 되지않아 고생했습니다.

뒤에 나올 특수한 적들이나 여기 일반적들을 죽이면 카운터가 쌓여서 보스가 나오는데

얼마나 특수한 적들을 잡고 일반 적들을 안잡는지에 따라 점수가 크게 갈립니다.

물론 보스를 잡을려면 특수한 적을 안잡고 일반 적들만 잡음으로서 시간을 늘려 보스를

소환하는게 초보자에게 가장 좋은 루트겠죠? 그만큼 시간도 더해지고., 하지만 특수한 적들은 시간을 깍는 대신 점수를 많이 줍니다. 한마디로 무엇을 잡든 6마리를 잡으면 보스가 소환되는데 내가 특수한 적을 잡아서 점수를 많이 얻고 그만큼 시간이 깍여도 보스를 잡을 자신이 있다고 하면 특수한 적을 잡으시면 됩니다. 다만 특수한 적들 중에 잡아서는 안되는 부분도 있습니다.

일반 적들의 스레드들을 배열로 만든 반면에 특수한 적은 새로운 스레드를 만들었습니다.

특수한 적들입니다. 가재 호랑이 그리고 고위간부 조합의 특수적1과 특수적 2인 복어 뱀 바이러스 입니다. 특수적 조합은 묘하게 상위호환의 느낌이 강하게 이미지들을 구성했습니다. 게는 가재 여우는 사자 일반 병사 위에는 고위간부로 구성했습니다. 맞추면 점수는 많이 올라가지만 시간이 감소됨으로서 보스를 잡지 못합니다. 2단계에는 사자가 크기가 커서 강제로 맞춰지고 1단계보다 더 시간이 깍이며 3단계 고위 간부는 맞으면 보스를 근처에 가기 힘들정도로 시간이 깍입니다.

특수적 조합2는 맞으면 그대로 GAMEOVER하는 조합으로 1단계에서는 복어 2단계는 뱀 3단계는 바이러스로 그 단계의 배경에 맞는 이미지로 설정했습니다. 셋 다 맞으면 공평하게 한방하는 이미지들입니다...

보스입니다. 카운터가 6이 되는 순간 보스가 나타납니다. 참고로 카운터가 2가 쌓이면 적들이 양옆이 아닌 사방으로 움직이고 4부터 광분 모드가 되어 속도가 전체적으로 빨라집니다. 보시면 보스가 나타나는 순간 꿀 같은 시간을 추가해주던 일반 적들은 전부 사라지고 보스가 나타나게 됩니다. 보스는 상당히 빠른 속도로 설정해놓아서 잡기 힘듭니다. 각 페이지에 맞게 이지모드에 바다는 상어 하드모드의 초원에는 사자가 아닌 만랩토끼가 보스이고 감옥는 저기 영원히 감옥에서 갖혀 죽은 죄인의 해골이 보스입니다. 아참 저기 아까 안보였던 뱀이 있네요. 귀엽습니다.

보스를 2번 죽이면 이 모든 게임이 끝나고 안의 모든 스레드를 스탑한뒤 비지블 펄스 및 셋로케이션으로 위치를 조정하고 이 모든 과정의 끝인 end게임이 나올텐데 아마 처음하시는 분들은 의외로 밸런스를 잘 맞춰놓아서 게임오버화면부터 보게 될 것입니다. 엔드게임과 똑 같은 과정을 거친후 게임오버 이미지를 띄웁니다. 하나의 이미지들입니다. End 게임입니다. 각 스테이지의 컨셉에 맞춰서 구성했습니다. 모든 스레드가 종료되고 게임을 완수한 것입니다.