

두더지 잡기 게임

두더지게임은 남녀노소 누구나 쉽게 할 수 있으며 복잡한 룰도 없기 때문에 재밌게 즐길 수 있습니다.

무대는 총 5가지 배경으로 이루어져 있습니다. 첫 번째 배경은 스크래치의 처음 화면입니다.

<처음 배경>



배경은 게임시작 버튼과 게임방법 버튼 그리고 두더지게임 글자로 이루어져 있습니다. 게임시작 버튼과 게임방법 버튼을 누르면 각각 다른 배경으로 바뀌집니다.

<무대 스크립트>



처음 배경이 나오면 노래가 재생이 되면서 처음 배경으로 나타나집니다. 그리고 시작버튼에 게임시작 방송하기가 연관되어 있어서 버튼을 누르면 배경이 게임시작을 받아 현재 소리가 꺼지고 새로운 소리와 함께 새로운 배경이 나오게 됩니다.

처음 화면에 있는 게임시작 버튼을 누르게 되면 모든 소리가 꺼지면서 다른 배경으로 바뀌고 노래 또한 바뀌게 됩니다.



게임시작버튼을 받게 되면 화면에 시간과 점수판이 표시되어 집니다. 시간판은 30초로 되어있으며 1초후에 시간이 -1씩 줄어들게 함으로써 만들었습니다. 그리고 시간이 0이 되면 멈추게 하였습니다.



게임을 시작하고 점수가 20점을 넘을 경우 끝을 방송하고 모든 소리를 끄고 새로운 소리를 재생합니다. 또한 배경도 clear 글자가 써진 배경으로 바뀌게 됩니다.

[clear 배경]



반면 20점을 넘지 못했을 경우,



시간이 0이 되었는데 20점이 되지 못했을 경우입니다. 만약 점수만 20점 못 넘길 경우로 설정했을 때는 게임이 시작하기도 전에 실패했다는 화면만 뜨기 때문에 시간 설정은 꼭 같이 해주어야 합니다. 실패했을 경우 끝을 방송하고 모든 소리를 끄고 새로운 소리가 나옵니다. 또한 새로운 배경화면도 나오게 됩니다.



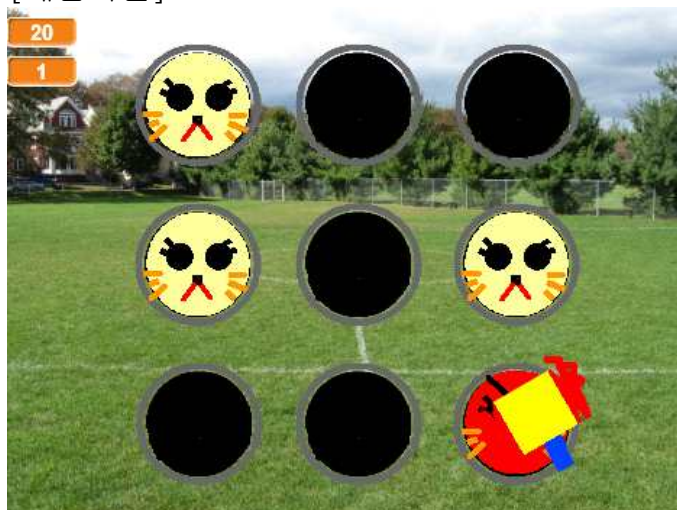
게임방법 버튼을 클릭할 경우 다른 배경으로 바뀌어집니다.

<fail 화면>



무대와 스프라이트입니다. 무대는 총 5가지 배경이며 게임방법 버튼, 시작 버튼, 두더지게임 글자, 뽕망치, 두더지 9개와 게임을 설명해주는 캐릭터로 구성되어 있습니다.

[게임화면]



<게임방법버튼 스크립트>



게임방법 스크립트는 깃발을 클릭했을 때 정해진 위치에서 보일 수 있도록 설정하였고 다른 화면으로 넘어갈 때 숨기기를 해놓았기에 다시 나타나도록 보이기 설정을 하였습니다. 그리고 마우스를 게임방법버튼에 놓았을 때 크기가 커지도록 설정해놓았습니다.



게임시작화면이나 게임방법화면으로 넘어갈 때에 게임 방법버튼이 자연스럽게 넘어갈 수 있도록 x좌표를 바꾸어주었습니다. 또한 움직이는 속도의 차이를 두기 위해 옮기는 좌표수와 반복수를 달리해보았습니다.

<시작버튼 스크립트>



시작버튼도 방법버튼과 마찬가지로 마우스커서에 닿으면 커지도록 크기를



조절하였으며 정해진 위치에 나올 수 있도록 위치를 설정하였습니다.

방법 버튼과 마찬가지로 시작버튼도 게임이 시작하거나 방법을 설명하는 화면일 때 자연스럽게 사라질 수 있도록 설정하였습니다. x좌표수와 반복하는 횟수를 조절하여 사라지는 속도를 달리해보았습니다.

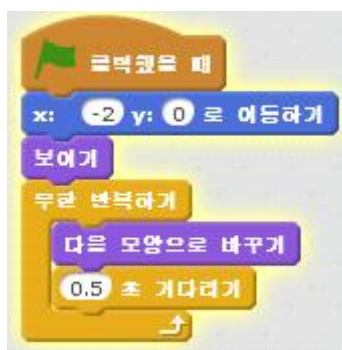


게임시작 버튼이기에 버튼을 클릭하면 게임시작으로 넘어갈 수 있도록 방송하기를 넣었습니다.

<두더지게임 스크립트>



두더지게임 글자도 시작버튼, 방법버튼과 마찬가지로 반복수, y좌표를 조절하여 속도를 달리하였습니다. 글자는 버튼과 다르게 위로 사라지도록 설정하였습니다.



마찬가지로 글자를 시작화면에 고정시켰으며, 글자가 반짝거리게 보일 수 있도록 그리기에서 글자의 색을 바꾸어 몇 개의 모양을 만든 후 다음 모양으로 무한으로 바꾸어 좀 더 화려하게 보일 수 있도록 설정하였습니다.

<뽕망치 스크립트>



뽕망치 스크립트입니다. 뽕망치는 게임을 시작할 때만 필요하므로 이 화면에서만 보이도록 설정을 했습니다. 게임이 끝나거나 깃발을 클릭했을 때 사라

지는 것을 확인할 수 있습니다.



뿔망치의 크기를 80%로 줄여 뿔망치가 클릭되었을 때 보이는 것보다 인식의 범위가 넓어지도록 설정하였고 순서를 맨 앞으로 하여 잘 보이도록 설정하였습니다. 또한 커서가 움직이는데로 같이 따라가도록 하였으며, 두더지를 때릴 때 뿔망치가 때려지는 동작을 취할 수 있게 회전각도와 반복횟수를 설정하였습니다.

<두더지 스크립트>



두더지는 게임을 시작할 때만 필요하므로 위와 같이 게임을 시작할 때를 제외하고는 보이지 않도록 숨기기를 하였습니다.



각각의 두더지마다 위치와 난수가 다르다. 나머지는 모두 같다.

게임시작하면 두더지가 보이기 시작하고 각각 다른 시간으로 구멍에서 나왔다가 사라지게 설정하였습니다.



만약 두더지가 나온 모습일 때 마우스로 클릭하였다면, 소리가 들리면서 점수가 1점 올라가게 설정하였습니다. 또한 두더지가 표정이 변하면서 빨갈게 되도록 그린 후 커서가 클릭됐을 때 모양을 바꾸도록 설정하여 좀 더 재미있어 보일 수 있게 만들었습니다.

<설명자 스크립트>



설명자는 게임을 설명할 때만 나와야 하므로 다른 화면일 때는 숨기기를 하였습니다.



설명자 스크립트입니다. 게임에 대해 설명해주고 대답이 맞다면 게임을 시작 버튼을 보여주고 아니라면 다시 한번 설명해주고 게임 시작버튼을 보여주게 됩니다.