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 바 꿔집니다.

<무대 스크립트>



처음 배경이 나오면 노래가 재생이 되면서 처음 배경으로 나타나집니다. 그리고 시작버튼에 게임시작 방송하기가 연관되어 있어서 버튼을 누르면 배경이 게임시작을 받아 현재 소리가 꺼

지고 새로운 소리와 함께 새로운 배경이 나오게 됩니다.

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

```
제일시작 * 물(글) 별였을 때
모든 소리 끄기
배경을 playing-field * (으)로 바꾸기
WarioWare Touched! - Pyoro T Minigame.mp3 * 재생하기
게임시작 * 물(글) 별였을 때
시간 * 물(글) 30 로 점하기
조수 * 물(글) 0 로 점하기
시간 = 0 까지 반복하기
시간 * 물(글) -1 만든 바꾸기
그
```

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

```
게임시작 * 음(급) 별였음 때
무런 변복하기
면약 점수 > 20 라면
끝 * 병송하기
모든 소리 꼬기
배경을 circles2 * (요)로 바꾸기
08 Physical_1.mp3 * 재생하기
```

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.

```
제임시작 도 물(글) 박양을 때
무한 반복하기
면약 시간 = 0 그리고 점수 < 20 라면
글 방송하기
모든 소리 끄기
배경을 circles3 * (으)로 바꾸기
20 Fate Calls.mp3 * 재생하기
```

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

```
게임방면 ▼ 음(금) 변었음 때
배경을 neon tunnel ▼ (요)로 바꾸기
```

게임방법 버튼을 클릭할 경우 다른 배경으로 바뀌어집니다.

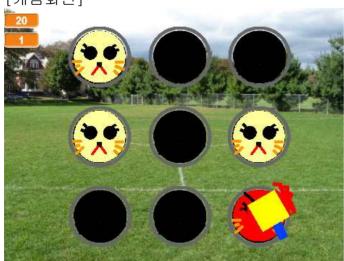
<fail 화면>





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

[게임화면]



<게임방법버튼 스크립트>

```
로박됐을 때

X: 95 y: -102 로 이동하기
보이기
무한 번복하기

만약 마우스포인터 에 당았는가? 라면 크기를 110 % 로 참하기
아니면
크기를 100 % 로 참하기
```

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 크기 가 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>

```
로막했을 때

x: -113 y: -102 로 이동하기
보이기
무한 반복하기

만약 마우스프인터 에 당았는가? 라인
크기를 110 % 로 경하기
아니덴
크기를 100 % 로 경하기
```

시작버튼도 방법버튼과 마찬가지로 마우스커서에 닿으면 커지도록 크기를

```
게임시작 물(글) 보였을 때
게임반변 물(글) 반았을 때
                     7 빈 반복하기
7) 빈 반복하기
                      x좌표를 5 만을 바꾸기
 ×좌표를 5 만큼 바꾸기
                     5 번 반복하기
5 번 반복하기
                      ×좌표를 10 만큼 바꾸기
 *좌표를 10 만큼 바꾸기
                     4) 변 반복하기
4 번 반복하기
                      x좌표를 15 만큼 바꾸기
 x좌표를 15 만큼 바꾸기
                     소기기
소기기
```

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>

```
게임방법 물(글) 발였을 때

7 번 반복하기

V좌표를 15 만큼 바꾸기

5 번 반복하기

V좌표를 10 만큼 바꾸기

4 번 반복하기

V좌표를 5 만큼 바꾸기

소기기
```

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

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

<뿅망치 스크립트>



뿅망치 스크립트입니다. 뿅망치는 게임을 시작할 때만 필요하므로 이 화면에 서만 보이도록 설정을 했습니다. 게임이 끝나거나 깃발을 클릭했을 때 사라 지는 것을 확인할 수 있습니다.

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

<두더지 스크립트>

```
문 도 목(금) 박았을 때
소기가
- 글릭했을 때
소기가
```

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



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

```
개인시작 및 물(물) 발았을 때

단막 마무스를 클릭됐는가? 라면

만약 모양 # = 2 그리고 마우스포인터 에 당았는가? 라면

호수 및 물(물) 1 만을 바꾸기

pop 제생하기
모양을 모양2 및 (요)로 바꾸기

오양을 모양3 및 (요)로 바꾸기
```

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

<설명자 스크립트>

```
글 도 몰(글) 발았을 때 배경이 playing-field 도 (요)로 바뀌었을 때 소기기 소기기
```

설명자는 게임을 설명할 때만 나와야 하므로 다른 화면일 때는 숨기기를 하 였습니다.

```
게인반변 = 음(글) 반았은 때
보이기
안녕! 만나서 반가워~ 음(금) 2 초등안 말하기
10 만큼 물직이기
지금부터 두데지게임에 대해 실명해줄께 음(금) ② 초등안 말하기
10 만큼 물직이기
아주 간단해~~ 한번 등으면 바로 알 수 있어! 음(금) ② 초등안 말하기
10 만큼 움직이기
30초의 시간이 주어질꺼야, 음(금) 2 초등안 말하기
그 시간동안 20번이살 두더지를 때리면 설공! 음(금) 2 초등안 말하기
이제 알겠지? 1. 물 2. 아니 모고 기다리기
면약 (대답) = 1) 라면
종아! 그렇게임을 시작해보자! 음(급) 2 초등안 말하기
 게임시작2 방송하기
 을.. 그렇다시 실명해줄께. 물(글) 2 초등만 말하기
 열칠 간단한건데... 음(금) 2) 초등안 생각하기
 30호 안에 두더지를 20번이살 때리면 실공이야! 음(금) 2 초등안 말하기
 게임하레가보자! 음(금) 2 초등안 말하기
 게임시작2 * 밤송하기
```

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