

2004 정회원 프로젝트  
< Your Mine >

ISTEAM 7기  
20032572 박연호

# ♣ 목 차 ♣

I. 기존 게임 .....	1
( 1 ) 기본원도우 지뢰찾기 .....	1
가. 소개	
나. 게임방법	
다. 배울점	
( 2 ) 엠에센 지뢰찾기 .....	2
가. 소개	
나. 게임방법	
다. 배울점	
( 3 ) 한게임 지뢰찾기 .....	4
가. 소개	
나. 게임방법	
다. 배울점	
II. Your Mine 의 소개 및 구현 .....	5
( 1 ) 소개 .....	5
가. 제목	
나. 개발목적	
다. 개발환경	
( 2 ) 화면구성 .....	6
가. 게임필드	
나. 대화창	
다. 점수창	
라. 아이템창	
( 3 ) 게임구현 .....	7
가. 게임을	
나. 점수	
다. 아이템	

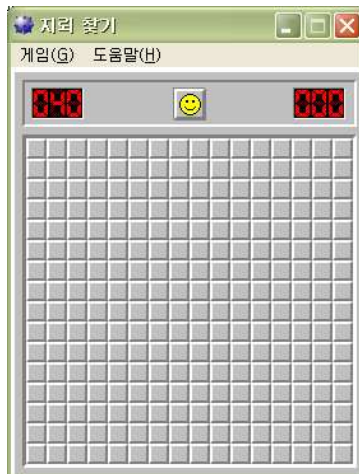
# 1. 기존 게임

제가 만들고자하는 게임인 지뢰찾기는 옛날부터 이미 존재해왔고 요즘 들어와서 다시 조금씩 그래픽이 이뻐지고 조금씩 변해져서 나왔습니다. 모든 것들은 아니지만 기본 윈도우 지뢰찾기부터 몇몇 나와있는 지뢰찾기 게임에 대해 알아보겠습니다.

## ( 1 ) 기본윈도우 지뢰찾기

### 가. 소개

기존 윈도우 지뢰찾기는 윈도가 처음 나온 윈도우 3.1부터 존재해왔다고 알고 있습니다. 여태까지 꾸준히 발전을 하면 지금 윈도우에까지 살아왔습니다. 발전한 것은 물론 아주 아주 약간의 그래픽적으로 향상되었지만...



< 지뢰찾기의 처음 화면 >

### 나. 게임방법

대부분의 지뢰찾기 게임의 방법은 같다. 윈도우 지뢰찾기 게임의 경우도 마찬가지입니다. 정해진 필드 안에 부분의 칸들을 누르면 그에 해당하는 칸 주변의 8칸을 검색해서 근처에 있는 지뢰숫자들을 표시해 줍니다. 그렇게 해서 모인 정보들을 가지고 플레이어가 잘 판단해서 지뢰가 있다라고 생각하는 부분에 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭해서 깃발을 세우면 지뢰가 찾아지게 됩니다. 이런 방법으로 계속해서 필드에 깔려있는 모든 지뢰를 찾으면 게임은 끝나게 됩니다.



< 게임중인 화면 >

#### 다. 배울점

윈도우 지뢰찾기에서 배울점은 기본적인 지뢰찾기 룰을 제 프로그램에 적용시키는 것이고 그래픽적인 것은 너무 밀밀하기 때문에 다른 것에서 착안해야할 것 같습니다.

## ( 2 ) 엠에센 지뢰찾기

#### 가. 소개

엠에센 플러그인에 들어있는 지뢰찾기 대전은 기본 윈도우 지뢰찾기와 많은 차이점을 가지고 있습니다. 우선 그래픽적으로 많이 이쁘고 사운드도 포함되어 있고 뿐만 아니라 밀밀하던 필드도 물로 표현을 했습니다. 지뢰는 수중지뢰이고 깃발은 부표로 표현했습니다. 확실히 달라진 점은 게임 방식입니다.



< 처음 로고 화면 >



< 처음 시작 화면 >

## 나. 게임방법

보통의 지뢰찾기 게임과는 아주 많이 다르다 이것은 대전이면서 턴 방식을 가지고 있습니다. 우선 처음 플레이어가 자기 턴에 한 번의 클릭을 할 수 있습니다. 클릭해서 그곳이 지뢰가 아니면 보통 지뢰찾기와 같이 주변의 지뢰숫자를 표시해주고 지뢰이면 한 번의 기회를 또 가지게 됩니다. 지뢰를 계속 찾는다면 계속 할 수 있습니다. 마우스의 오른쪽 버튼으로 지뢰를 표시하던 기존 게임과 다르게 지뢰를 직접 클릭해서 확인 한다는게 많이 다릅니다. 그리고 모든 지뢰를 찾아야 끝나던 것과 다르게 먼저 26개의 지뢰를 찾으면 이기게 되는 방식입니다.



< 게임중인 화면 >

## 다. 배울점

우선 엠에센 지뢰찾기 대전 게임에서 배울점은 깔끔한 그래픽과 효과음 그리고 다른 지뢰 찾기 게임과 차별을 주는 게임방식을 꼽을 수가 있습니다. 또 엠에센은 기본적으로 메신저 프로그램이기 때문에 채팅이 기본적으로 가능합니다. 플러그인 방식이어서 기본 채팅창에 원하는 게임을 붙여서 한다는 것도 배울점이라고 생각했습니다. 그리고 가장 중요한 점은 게임에서 빠질 수 없는 승부욕, 이 게임은 자신이 만들어놓은 폭탄을 남이 깃발을 꼽는 경우가 생기게 됩니다. 이런 점을 이용하면 플레이어간의 승부를 불태울 수가 있습니다.

### ( 3 ) 한게임 지뢰찾기

#### 가. 소개

한게임 지뢰찾기 게임은 역시 다른 게임과 차별을 뒀습니다. 필드를 얼음판으로 했고 지뢰찾는 깃발을 밴드모양으로 치료하는 모습을 했습니다. 그리고 한게임 지뢰찾기는 최대 5명이 하는 게임입니다. 1 vs 1이던 지뢰찾기 게임과는 다른 새로운 묘미가 있습니다.



< 처음 시작화면 >

< 게임중인 화면 >

#### 나. 게임방법

한게임 지뢰찾기는 전형적인 지뢰찾기 방식을 기본적인 틀로 가지고 있습니다. 다른 점이라고는 시간제한이 있고 그리고 최대 5명에서 제일 먼저 모든 지뢰를 찾으면 게임에서 이기는 것입니다. 이것은 스피드를 다루다보니 지뢰를 터트려도 문제가 되지 않습니다. 다만 처음부터 다시 시작해야 하지만...

#### 다. 배울점

배울점은 우선 최대 5명까지 지원되는 게임 방식이고 그리고 이쁘고 깔끔한 인터페이스 버튼들 그리고 시간제한을 사용함으로써 게임의 긴박함을 생성합니다. 그리고 옆에 다른 4명의 플레이어들의 상황을 보여줌으로써 상황을 판단할 수가 있습니다. 그리고 지금의 자신의 순위도 표시해주는 부분이 있어서 마지막까지 순위를 지키기 위한 긴장감조성을 합니다. 역시 게임은 스피드가 있어야 합니다.

## II. Your Mine 의 구현

### ( 1 ) 소개

#### 가. 제목

게임의 이름인 'Your Mine'은 'Your Mind' 이랑 비슷한 음으로 '너의 마음'이란 뜻을 내포하고 있습니다. 서로가 같은 필드에서 게임을 하다 보니 상대방이 어떤 부분을 공략하고 있는지 생각하고 그에 따른 공격도 하고 자신은 방어도 해야 하기 때문에 상대방의 마음을 읽어야 게임에서 이기기 쉽습니다. 그래서 'Your Mind'와 비슷하면서 지뢰찾기의 게임에 맞는 'Your Mine'으로 이름을 지었습니다.

#### 나. 개발 목적

개발 목적은 기존에 있던 지루하고 혼자만 자신의 필드에서 즐기던 게임인 지뢰찾기를 새롭게 변화시켜 1 vs 1로 같은 필드 안에서 서로 경쟁을 하며 아이템을 이용하여 승부를 더욱 박진감 넘치게 하는 지뢰찾기를 만들기 위해서입니다.

#### 다. 개발 환경

환경 - Window

개발툴 - MFC, API

## ( 2 ) 화면구성

### 가. 게임필드

아직 까지 그래픽적인 것은 준비하지 않아서 모르겠지만 보통 윈도우 지뢰찾기와 같이 평범한 필드는 하지 않겠습니다. 엠에센과 한게임에서 보여주듯이 색다른 것을 필드로 만들겠습니다.

### 나. 대화창

역시 게임을 하면서 채팅을 안하면 재미가 없지 않겠습니까? 서로 상황에 대한 느낌이나 생각을 표현하려면 역시 대화창이 있어야 합니다. 지금 네트워크를 어떻게 해야 할지 막막한데 대화창마저 생각하니 더욱 막막합니다. 하지만 최선을 다해 구현해보겠습니다.

### 다. 점수창

저의 지뢰찾기의 경우는 같은 필드에서 누가 먼저 많은 지뢰를 찾느냐는 것이기 때문에 그리고 지뢰를 터트렸을 경우에 필드를 다시 시작하지 않아야 하기 때문에 승부를 가리기위해서는 점수제도가 있어야 합니다.

### 라. 아이템창

아이템을 획득 했을 때 획득한 아이템을 저장해놓을 창입니다. 필요시 창에 있는 아이템을 클릭해서 사용합니다.



### ( 3 ) 게임 구현

#### 가. 게임물

이번 지뢰찾기 게임은 실시간 리얼타임 지뢰찾기입니다. 엠에센과 같이 턴 방식이 아니고 기존방식인 각자의 필드에서 각자의 지뢰를 찾던 방식이 아닙니다. 엠에센과 같이 같은 필드에서 턴도 없이 지뢰를 막 찾는 그런 게임 방식입니다. 왼쪽 버튼으로 필드를 넓혀 나가고 오른쪽 버튼으로 지뢰를 체크 합니다. 오른쪽으로 지뢰를 체크했을 경우 지뢰가 없으면 감점이 됩니다.

#### 나. 점수

지뢰를 찾는 거에 따른 점수를 따고 눌러서 터진 땅만큼의 점수도 계산하게 됩니다. 그리고 지뢰를 밟았을 경우에는 그에 따른 점수를 감점하는 방식입니다. 그리고 지뢰를 체크하는데 잘못 체크를 할 때도 감점을 합니다.

#### 다. 아이템

아이템을 랜덤으로 몇 가지를 필드에 숨겨놓고 칸을 클릭해서 터지는 범위에 아이템이 숨겨져 있으면 그 아이템을 획득하게 할 수 있습니다. 그리고 개인 아이템 함에 아이템이 저장되고 그 아이템을 사용해서 적을 방해하거나 자기 자신에게 이로운 일을 가능하게 할 생각입니다. 생각해 놓은 아이템으로는 일정시간 상대방의 화면을 안보이게 하는 것과 상대방이 찾은 지뢰를 다시 체크 안 된 것으로 변형시켜서 자기가 먹는 아이템과