**김효장\_퍼즐\_지뢰찾기**

게임분석기초 6강 과제

**주제**

**게임의 장르를 조사한다. 모든 장르가 아니라 하나의 장르만.**

**1. 장르를 정의한다.**

**- 장르란?**

장르, genre

*명사*

문학·예술에 있어서의 부문·종류·양식·형(型). 특히, 문학에서 서정(抒情)·서사(敍事)·극(劇), 또는 서정·서사·극·교술(敎述) 따위로 나눈 양식.

어렵게 쓰여 있지만, 쉽게 말해 분류하기 위해 쓰이는 것이다.

게임도 마찬가지로 각 장르를 가지고 있다.

**- 장르의 범주화**

어떤 게임이든 생각을 하기 마련이다.

하지만 생각을 하는 목적이 다르기 때문에 이 문서에선 다음과 같은 목적에 따라서 범주화를 진행한다.

**1. 당장의 상황, 목표를 이루기 위해 생각을 한다.**

지금 이것이 지정한 장르인 **“퍼즐”**에 해당한다.

현재 주어진 문제만을 해결하기 위해 생각하고 다음 목표와 현재 목표의 연관성이 없다.

이는 보통 한 상황에 놓여있고 문제를 해결해 나가는 **“탈출형 게임”**이나 **“어드벤쳐 게임”**에서 이를 자주 포함한다.

그래서 이러한 퍼즐은 정답이 존재한다.

**2. 현재 상황을 해결하는 방법에 따라서 다음 문제에 영향을 끼쳐, 최종 목표를 이룬다.**

이는 “전략”에 해당한다.

주어진 상황을 이룬 후 다음 상황에 영향을 끼치기 때문에 정답이 존재하지 않는다.

승패를 따져야 하기에 상위 목표와 하위 목표로 나뉘기도 한다.

Ex) 승리하기 위해서 병사들을 처치해야한다. (상위 목표를 이루기 위해서 하위 목표를 이룬다.)

**3. 명확한 목표가 존재하지 않는다.**

단순히 끝이 존재하지 않거나 자잘한 목표들이 있어도 최종적인 게임의 목적이 무언가를 이루기 위함이 아닐 수 있다.

예를 들어 마인크래프트 같은 샌드박스류의 게임들은 직접 목표를 설정하거나 주어진 목표를 이룬 후에도 지속적인 플레이가 가능하다.

이처럼 목표설정에 따른 범주화를 해보았고, 이 중 1번에 해당하는 장르 퍼즐을 선정했다.

**- 내가 선택한 장르 – 퍼즐**

퍼즐의 사전적 의미는 다음과 같다.

***“퍼즐(puzzle)은 어렵거나 깊이 생각하게 만드는***[***게임***](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B2%8C%EC%9E%84)***, 문제(problem solving) 또는***[***장난감***](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9E%A5%EB%82%9C%EA%B0%90)***이다.”***

***“퍼즐이란 수학과 관계 있는 수수께끼 또는 알아맞히기로서 일반 사람이라도 흥미를 가지고 문제를 풀거나, 해답을 알고 싶어하거나, 풀어나가는 방법을 보고 감탄하거나 하는 등 매력 있는 문제를 말한다.”***

***퍼즐의 사전적 정의는 '어려운 문제, 깊이 생각하게 만드는 문제'***

사전적 의미로 보아도 **“어렵다”**, **“깊이 생각하다”**, **“문제”** 등을 주로 떠오르게 하는 장르이다.

이 장르를 선택한 이유는 **“깊이 생각함”, “문제”**는 게임에서 흔히 볼 수 있는 것들이기에 어느 게임이든 이 장르가 포함되어 있지 않을까 하며 선택하게 되었다.

또한 정답이 존재하기 때문에 플레이어에게 제공할 플레이 방식이 정해져 있어야한다.

**2. 장르의 기본적 게임 특징을 정리한다.**

**- 해당 장르가 갖고 있는 특징**

위에서 설명하였 듯이 퍼즐은 **어렵고, 깊이 생각하는 문제**와 마주한다.

1. **사고력, 문제 해결** **능력**을 요구하기 때문에 게임을 진행하면서 두뇌를 발달시킬 수 있다.

2. **어렵다**는 이유로 사람들에게 의욕을 돋게 하여, 중독성을 가져올 수도 있다.

3. 하지만 이 **어렵다**는 것은 시작부터 의욕을 제거시키기도 한다.

4. 이에 익숙해진 유저들은 단지 문제를 해결하는 것뿐만이 아닌 시간, 점수를 통해 경쟁을 하기도 하고, 다른 장르와 함께 사용하기에 용이하며, 특히 어드벤처류에서는 흔히 볼 수 있기에 앞으로의 발전 가능성도 높을 것이다.

5. 게임 자체로서 발전은 적을 지라도 내부 컨텐츠에서는 이 퍼즐이 빠지지 않기도 한다.

6. 정답이 존재한다.

**- 플레이어가 그 장르에 대해 갖고 있는 기대**

가장 큰 것은 **밝혀지지 않은 답에 도전하는 것**이라고 생각한다.

크게 퍼즐류를 두가지로 나누어 주어진 답을 해결하는 것과, 해결능력을 바탕으로 높은 점수 혹은 최단 시간을 기록하는 것으로 보겠다.

**주어진 답을 해결하는 것**은 사람들에게 게임 시작 전, 호기심과 기대감을 주고, 답을 해결한 이후 성취감과 다음 문제에 대한 욕구를 제공한다.

접근하는 방식으로나 플레이 지속을 위한 욕구 등이 만족하는 게임에 적합한 것이다.

그렇기에 플레이어들은 이 장르에 대한 게임이 출시되고 모두 클리어 시 다음 시리즈를 기대하는 것이다.

**높은 점수 혹은 최단 시간을 기록하는 것**은 사람들과 경쟁욕구를 불러 일으킨다.

꼭 경쟁이 아니더라도 점수가 오르거나 시간이 단축되는 것을 지켜보며 성취감을 얻을 수도 있다.

이런 방식의 게임은 모바일 게임에서 특히 인기를 끌었고, 간단히 머리를 푸는 용도, 시간을 떼우는 용도로 하기도 한다.

그렇기 때문에 별 다른 업데이트가 없더라도 지속적으로 즐기기도 한다.

**3. 장르를 대표할 수 있는 게임에 대한 설명 – 지뢰 찾기**

**- 게임 정보**

이름 : 지뢰찾기(Minesweeper)

장르 : 퍼즐

이용 연령 : 전체 이용가

플랫폼 : PC(Window)

한 줄 소개 : Microsoft Windows에 포함된 기본 게임 중 하나이자 Window 3.1부터 Window 7까지 꾸준히 개근했던 게임으로 비디오 게임 원시기부터 있었던 게임이다.

**- 게임에 대한 간단한 설명 / 소개**

이 게임은 기억력과 추리력을 필요로 하는 겉보기엔 간단해 보이는 게임이지만, Windows 기반 게임 중에서도 많은 인기를 끌었다.

지뢰를 피해 빈 사각형을 찾는 것이 이 게임의 목표로 간단해 보이지만 쉽지만은 않은 게임이다.

<게임 규칙>

1. 지뢰가 없고, 누르지 않았던 칸을 클릭할 경우 그 칸이 안으로 들어가면서 숫자가 나타난다.

2. 이 숫자는 그 칸을 중심으로 3x3영역에 몇 개의 지뢰가 존재하는 가를 나타낸다.

3. 만약 클릭한 칸 주변에 지뢰가 하나도 존재하지 않았다면 그 블록에는 숫자가 그려지지 않으며, 지뢰가 없는 인접한 칸이 모두 열리게 된다.

4. 이러한 숫자들로 추측하여 지뢰를 정확하게 찾아내서 깃발을 꽂아야한다.

5. 지뢰를 밟는 순간 게임 오버이다.

**- 게임을 선택한 이유**

**1. 익숙한 게임**

윈도우 10으로 업데이트 되면서 이 지뢰 찾기는 보기 힘들지만, 본래의 우리가 흔히 사용하던 윈도우테, 7에서 늘 볼 수 있었던 게임이다. 사람들이 한 번쯤 해보았을 게임이기도 하며, 가장 익숙하게 접할 수 있는 게임이 그 대표적인 게임이 아닌가 라는 생각이 든다.

**2. 퍼즐의 필수적 요소**

이 게임은 목표부터 “모든 지뢰를 찾아내라”라는 문제를 **깊게 생각**해서 풀어나가야 하는 것이다.

위에서 퍼즐 게임을 두개로 분류했는데, 이 지뢰 찾기는 그 두 종류를 한 번에 담고 있기도 하다.

정해진 답을 찾아내야 하고, 그 답을 찾는 시간을 기록으로 내어 게임을 진행한다.

간단한 규칙의 게임에도 불구하고 이 게임이 퍼즐 로서의 재미를 대부분 담고 있다는 뜻이기도 하다.

**3. 장르를 구분하기 쉬운 게임**

지뢰 찾기의 장르를 말해보라고 하면 퍼즐 이외의 장르로 설명하기 어렵다.

이는 범주화 하기를 그 만큼 쉽다는 뜻인데 다른 장르와 겹치지 않고, 한번에 범주화 하여 말할 수 있는 게임이 정말 그 장르로서 명확한 게임이라고 생각한다.