

매치3 퍼즐 게임과 다른 장르 게임의 융합에 관한 연구

염동현^o

청강문화산업대학교 게임콘텐츠^o

e-mail: dhyoum@ck.ac.kr^o

A Study on the Convergence of Match 3 Puzzle Game and Other Genre Games

Dong-Hyun Youm^o

Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries^o

● 요약 ●

매치3 퍼즐 게임은 모바일 게임에서 많이 출시되고 있으며 많은 사람들이 즐기고 있는 장르이다. 또한 유사한 규칙과 형태를 가진 게임들이 지속적으로 출시 예정에 있다.

본 논문에서는 매치3 퍼즐 게임과 다른 장르 게임의 융합에 대해서 알아보고 후속 연구의 방향성을 제시한다.

키워드: Match3 Puzzle Game, Convergence

I. Introduction

악마의 게임이라고 불리는 GTA 시리즈는 도시 전체가 무대인 오픈월드 게임으로서 극강의 자유도를 보장한다. 유저는 도시에서 사랑을 나누고 범죄를 저지르며 여행을 즐긴다. GTA는 특정 장르로 구분하기 어렵다. 슈팅-어드벤처-시뮬레이션-레이싱 등을 융합한 장르 백화점인 까닭이다.

장르 융합은 새로운 그 무언가를 탄생시킬 수 있다. 새로움이라는 창작의 본질에 다가서는 방법론인 셈이다. 예술의 역사는 전통 문법을 파괴하고, 합체시키고, 비틀어낸 결과물의 총합 아니던가. 게임의 역사 역시 이와 다르지 않다. 혁신은 데이터가 없는 영역에서 발생한다.

국내 게임 시장은 장르 획일화 문제에 시달리고 있다. 장르라는 우물에 갇혀 기존 문법을 답습한 결과다. 피로도를 느낀 유저들은 외산 게임으로 향하게 된다. 장르의 틀에 갇힌다는 것은 유저에게 이해 가능한 재미만을 주겠다는 것과 다르지 않다[1].

2019년 6월 현재 구글 플레이에서 'Match 3'로 검색하면 250개 이상의 게임이 검색된다. 퍼즐게임의 장르에 속해 있지만 범위를 매치3라는 장르로 좁혀도 상당히 많은 수의 게임이 존재하는 것이다. 많은 수의 게임이 만들어지고 있다는 것은 그만큼 많은 사람들이 즐기고 있다는 의미이기도 하다.

매치3 게임은 여러 가지 색깔 또는 모양을 가진 블록들이 가득 찬 레벨에서 하나의 블록을 골라 상하좌우에 있는 다른 블록과 스와핑을 통해 3개의 같은 모양의 블록을 가로, 세로 등 3개 이상 나열하면 해당 블록들을 없애는 규칙을 가지고 있다. 이때 블록이 사라지면 빈 공간으로는 바로 위에 있는 블록이 떨어져 내리게 된다.

게임에 따라 4개, 5개 등의 블록을 매칭하는 경우에는 특수 블록이

생성되어 같은 블록 전부 없애기, 한 열 또는 행 없애기 등의 특수 기능을 수행할 수 있다. 특수 블록뿐만 아니라 특정 블록을 없앤다거나 같은 블록들을 모두 다른 블록으로 바꾸는 등의 아이템을 제공하기도 한다.

II. The Main Subject



Fig. 1. Puzzle Dragon

이처럼 다양한 형태의 매치3 퍼즐 게임의 보급이 증가하고 유저들의 수요가 늘어나면서 다양한 장르와의 융합이 증가하기 시작하였다.

그림 1은 매치3 퍼즐 게임과 타 장르의 융합을 대표적으로 보여주는 게임으로 매치3 퍼즐 게임과 육성 시뮬레이션 게임을 융합하였다. 캐릭터를 육성하기 위한 방법으로 매치3 퍼즐을 이용하여 전투를 벌이는 연출을 통해 한국, 일본, 중국 등에서 큰 인기를 끌었다.

매치3 퍼즐 게임은 규칙의 단조로움 때문에 배우기 쉽고 직관적이라는 장점이 있는 반면 단조로운 플레이 패턴을 줄 수 있다는 단점을 가지고 있다. 이를 다른 게임 장르와의 융합을 통하여 해결하고 있는 것이다.

REFERENCES

- [1] <http://www.econovill.com/news>



Fig. 2. Puzzle Quest

그림 2는 퍼즐 퀘스트라는 롤플레이 게임으로 매치3 퍼즐 게임과 롤플레이 게임을 융합하여 게임속의 적들과의 전투 또는 이벤트를 매치3 퍼즐로 풀어낸 것이 특징이다.

일반적으로 롤플레이 장르에서는 유저의 액션이나 컨트롤보다는 캐릭터가 가지고 있는 다양한 스탯을 통한 수치를 이용한 전투가 행해지고 있다. 공격력, 체력, 민첩성 등으로 표현되는 스탯의 높고 낮음을 통해 상대방과의 차이를 만들어 내게 된다. 게임 내에서 이 미묘한 수치 차이는 상대방보다 강하다 또는 약하다는 개념만 제공해 주고 있고 단지 이 수치를 강하게 만드는 것이 게임의 목적이 되고는 한다.

매치3 퍼즐을 전투에 도입한 게임들은 이런 단순한 수치적인 싸움이 아니라, 무작위로 배치된 블록들을 이용하여 계획되어 있지 않은 다양한 패턴의 전투를 경험하게 된다. 자칫 지루해질 수 있는 전투에 다양성을 불어 넣게 되는 것이다.

III. Conclusions

매치3 퍼즐 게임의 보급은 지속적으로 증가하고 있으며 많은 유저들에게 선택되고 있다. 하지만 많은 게임들이 유사한 규칙과 형태로 기존의 게임들을 답습하고 있는 게 현실이다. 이런 획일화 문제를 해결하는 방법으로 다른 장르와의 융합이 유용한 방법이 될 수 있다.

본 논문에서는 매치3 퍼즐 게임과 다른 게임 장르의 융합을 통해 매치3 퍼즐 게임의 획일화 문제를 해결할 수 있을 것으로 보았다. 다만, 융합 장르의 사례가 부족하여 융합이 만능이 될 수 있는 것처럼 묘사된 부분이 있으며 이 부분은 추후 후속 연구의 방향으로 제시한다.