

수업을 위한 월드 준비

학습 목표

- 교육용 마인크래프트 월드를 시작할 수 있는 방법을 알 수 있다.
- 다양한 마인크래프트 게임 모드 및 난이도를 탐색할 수 있다.

마인크래프트에서 수업을 시작하기 위해서는 학생들이 활동 할 수 있는 공간인 월드를 제공해 주어야 한다. 월드에서는 평지, 산, 강, 바다, 지하, 협곡 등 다양한 지형, 열대 우림, 사막, 한대 및 냉대, 사바나 등 다양한 기후의 환경을 학생들에게 제공해 줄 수 있다. 또한 교사가 미리 학습에 필요한 건물, 마을, 관찰 및 조작 자료 등을 월드에서 만들어 학생들에게 제공해 줄 수도 있다.

이번 차시에서는 마인크래프트에서 수업을 위해 월드를 준비하고 제공하는 과정에 대해 알아보자.

생각해 보기

- 마인크래프트에서 제공되는 다양한 지형과 기후를 수업에 어떻게 활용 할지 생각해 보자.
- 마인크래프트에서 수업 활동에 따라 난이도 및 게임 모드 변경의 적절한 시점에 대해 생각해 보자.

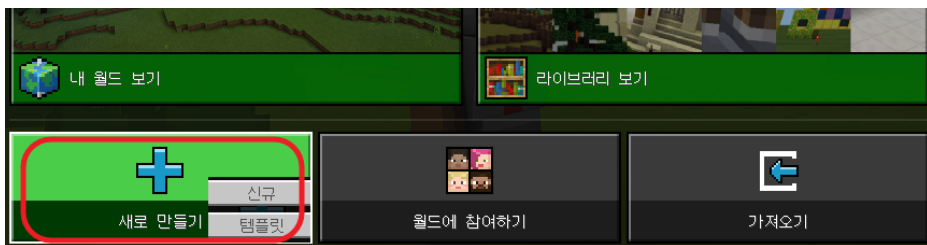
1. 월드 실행 방법

가. 템플릿으로 제공된 월드에서 시작하기

게임을 시작하기 위해 가장 간단한 방법은 게임 내에서 제공되는 템플릿을 이용하여 시작하는 것이다. 미리 제작된 월드들이 제공되어 손쉽게 수업을 준비할 수 있다.

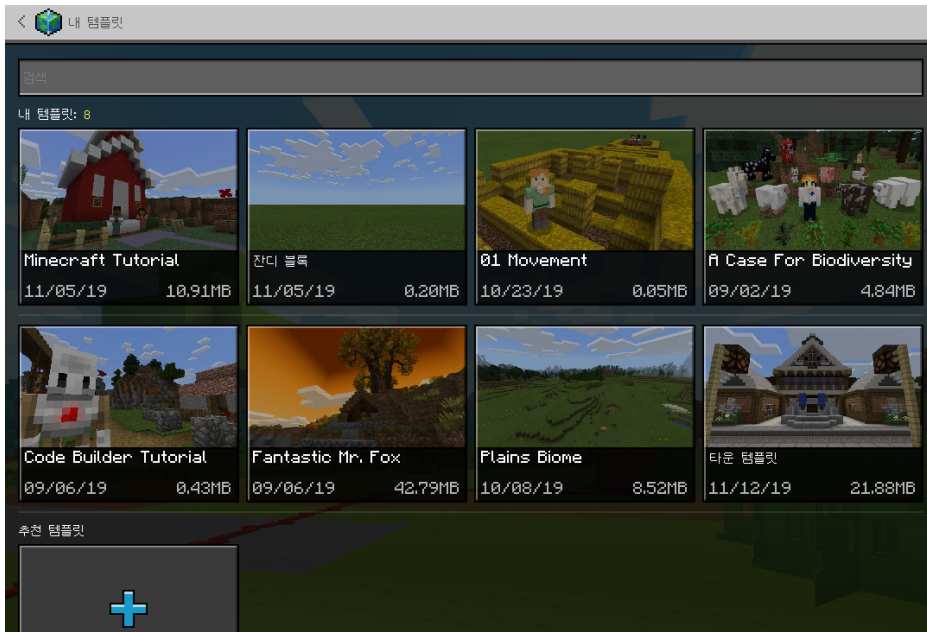
Step 01 새로 만들기

‘시작메뉴 - 플레이 - 새로 만들기 - 템플릿’을 클릭한다.



Step 02 템플릿 선택

신규 또는 템플릿을 선택한다. 템플릿에서는 9쪽의 '라이브러리'에서 소개되었던 미리 제작된 월드들이 템플릿으로 제공된다.

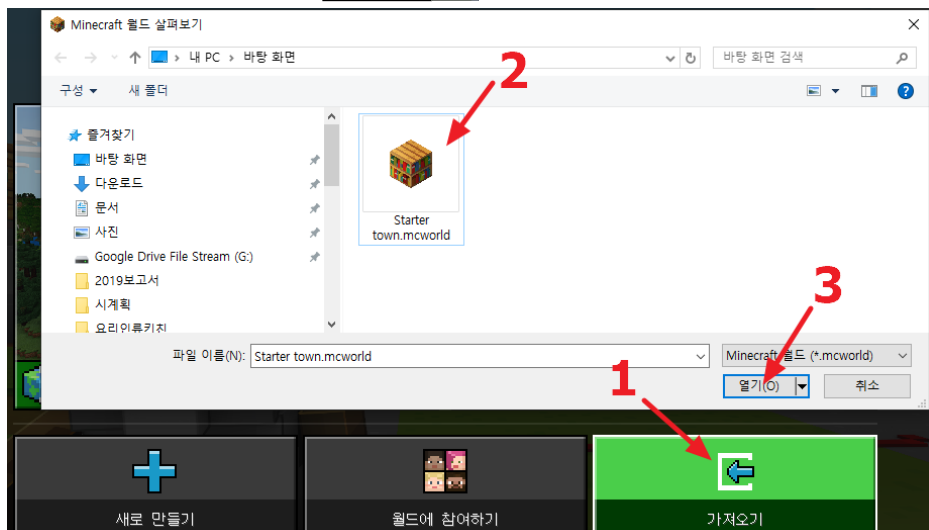


나. 미리 저장된 월드 불러오기

education.minecraft.com 또는 마인크래프트 커뮤니티에서는 전 세계의 교사들이 수업에서 활용했던 월드 파일을 공유하고 있다. 이 파일을 다운받아 게임에서 불러와 수업에 활용할 수 있다.

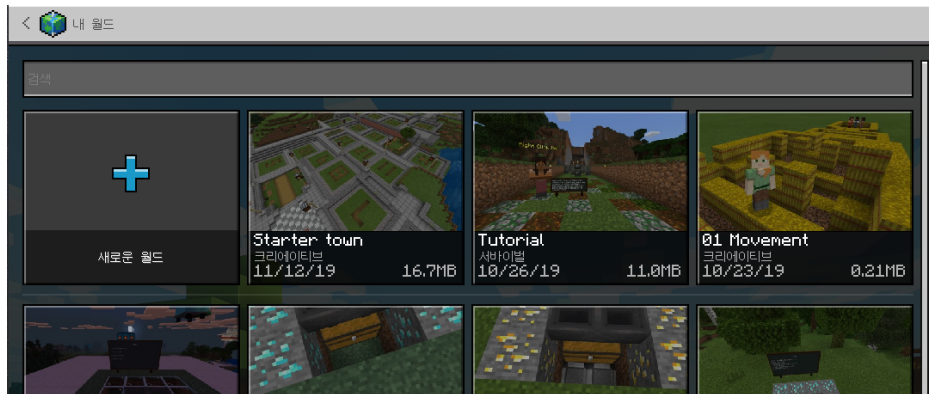
Step 01 컴퓨터에 저장된 월드 파일 열기

‘시작메뉴 - 플레이 - 가져오기’를 클릭 후 월드 파일을 연다.



Step 02 이전에 게임에 저장된 월드 불러오기

‘시작메뉴 - 플레이 - 내 월드 보기’를 클릭하면 이전에 플레이 했던 월드 목록을 볼 수 있다.

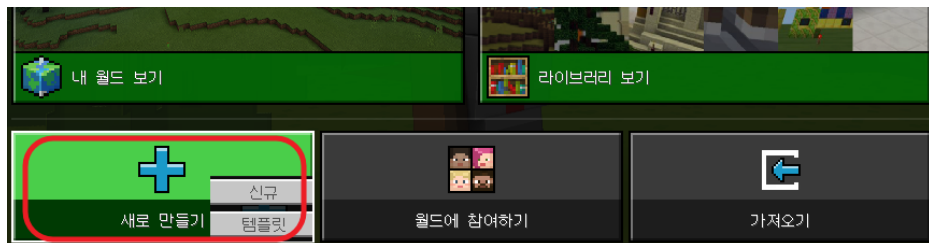


다. 새 월드 만들기

임의의 월드를 생성하여 플레이하는 방법이다. 이 방법을 선택하면 예상하지 못한 무작위의 지형과 기후가 생성되어 게임이 시작된다.

S^{tep} 01 '새로 만들기 - 신규' 선택

'시작메뉴 - 플레이 - 새로 만들기 - 신규'를 클릭한다.



S^{tep} 02 게임 시작

- 플레이: 혼자 플레이하는 월드를 실행한다.
- 호스트: 여러 명이 접속할 수 있는 멀티플레이 월드를 실행한다.



S^{tep} 03 게임 설정

게임 시작 전 게임 환경을 설정할 수 있다.

월드 이름: 월드의 제목을 설정한다.

기본 게임 모드: 크리에이티브와 서바이벌 중 하나를 선택한다.

난이도: 게임의 어려운 정도를 선택한다.

월드에 참여하는 학생의 권한 수준:

- 방문자: 자유롭게 월드를 둘러볼 수 있으나 블록이나 아이템, 엔티티에 영향을 줄 수 없다.
- 멤버: 일반적인 플레이어 권한이다.
- 운영자: 플레이어에 권한을 설정하고 더 다양한 명령어로 월드를 제어할 수 있다. 멀티플레이 모드에서 접속한 학생들이 코딩을 하게 하려면 운영자 권한을 주어야 한다.

월드 유형: 평면, 무한맵, 올드맵 중 하나를 선택한다.

시드: 정해진 숫자를 입력하면 약속된 지형이 만들어진다.

좌표 보기: 플레이어의 위치를 좌표로 볼 수 있다.

치트 활성화: 관리자 명령으로 게임 조작이 가능해진다.

코드 작성기: 코딩 프로그램을 불러와 게임 내에서 프로그래밍을 학습할 수 있다.

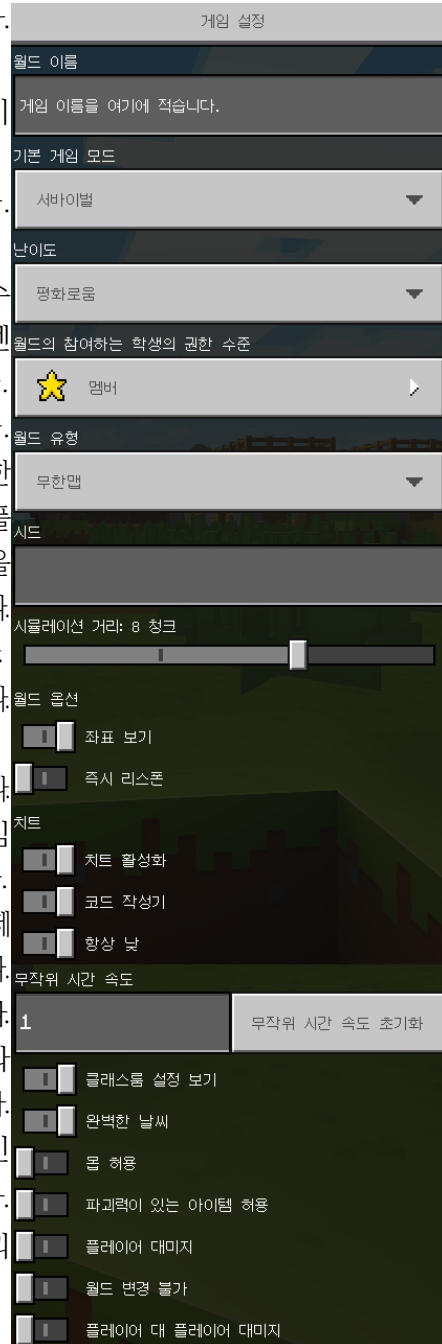
완벽한 날씨: 선택하면 항상 맑은 날씨가 되고, 해제하면 흐리거나 비가 오는 등 날씨 변화가 생긴다.

몹 허용: 동물, 과물이 나오도록 선택할 수 있다.

파괴력 있는 아이템 허용: 다이너마이트와 같은 파괴 아이템 허용을 결정할 수 있다.

플레이어 데미지: 공격이나 부상으로 인한 생명력 영향 여부를 선택할 수 있다.

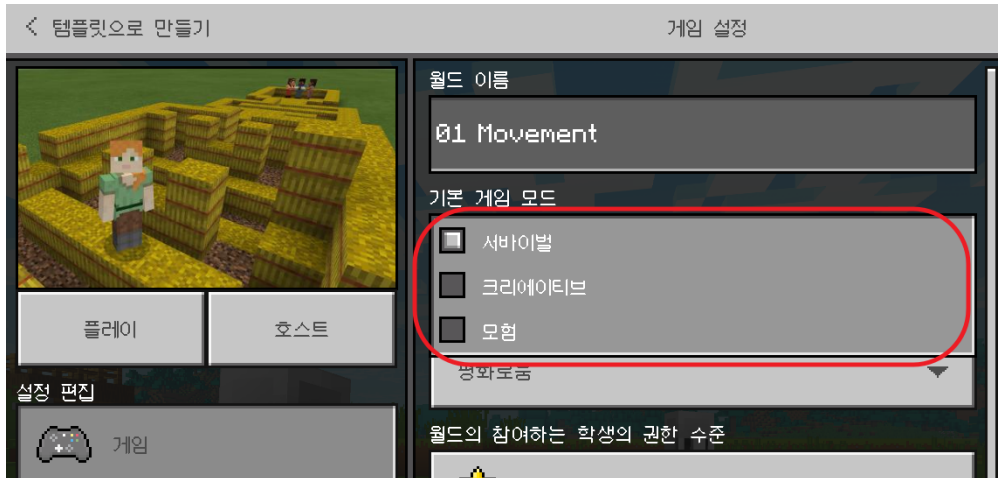
월드 변경 불가: 플레이어들의 월드 파괴를 막을 수 있다.



2. 게임 모드 및 난이도

가. 게임 모드

교육용 마인크래프트는 서바이벌, 크리에이티브, 모험의 세 가지 게임 모드를 지원한다. 수업 목적에 따라 세 모드 중 하나를 선택하여 게임을 시작할 수 있다.



1) 모험 모드(Adventure mode)

제한적 모드로서 블록을 배치하거나 파괴할 수 있는 기능이 없다. 플레이어는 손잡이, 단추 및 기타 아이템을 사용하는 등의 상호 작용만 할 수 있다.

2) 크리에이티브 모드(Creative mode)

플레이어가 마인크래프트에 있는 모든 블록을 무한정 사용할 수 있으며 굶주림과 생명력 같은 주요 게임 요소를 없앴 채 게임을 진행할 수 도 있다. 배가 고파지지 않고, 건강이 나빠지지 않으며, 하늘을 날아서 게임 세계를 빠르게 이동할 수도 있다.

3) 서바이벌 모드(Survival Mode)

대부분의 학생들이 익숙한 게임 모드로 플레이어가 물건을 만들 재료를 찾아서 제작에 사용하고 살아남아야 한다. 시간이 흐를수록 플레이어가 배가 고파져서 음식을 먹어야 건강을 유지하며 물에 빠지거나 높은 곳에서 떨어지거나 불에 데이거나 적대적인 몹을 만나 공격을 받을 경우 피해를 입게 된다. 서바이벌 모드에서 플레이하면서 플레이어가 사용할 수 있는 블록 양을 제한하고 게임에서 몹을 제거할 수도 있다.

나. 게임 난이도

교육용 마인크래프트는 다양한 난이도 설정을 지원한다. 난이도를 선택하여 학생들에게 수업 활동에 알맞은 환경을 제공할 수 있다.



1) 평화로움

적대적인 몹이 월드에 등장하지 않으며, 플레이어에 의해 소환될 수도 없다. 건강 및 굶주림 같은 수치가 재생되므로 건강을 잃고 죽는 경우가 불가능한 것은 아니지만 흔치 않다. 배고픔 막대가 줄어들면, 재빨리 회복된다.

2) 쉬움

적대적인 몹이 생성되지만, 보통 난이도에 비해 피해정도가 낮다. 배고픔 막대는 줄어들 수 있지만, 완전히 고갈되더라도 생명력은 10으로 유지된다. 동굴 거미는 플레이어에게 독으로 해를 입힐 수 없다. 번개가 맞은 블록에만 불이 붙으며, 주변 블록에는 영향이 없다.

3) 보통

적대적인 몹이 생성되고 일반적인 피해를 입힌다. 배고픔 막대가 줄어들며, 완전히 고갈되더라도 생명력은 1까지만 떨어진다.

4) 어려움

적대적인 몹이 생성되며, 보통 난이도에 비해 더 큰 피해를 입힌다. 배고픔 막대가 줄어들며, 완전히 고갈되면 플레이어는 아사하게 된다.