

마인크래프트(Minecraft)의 5분 동안

마가렛 로버트슨(Margaret Robertson)

[“ 5분동안” 은 에지(Edge) 매거진의 전 편집장이자 현재 소셜 게임 디벨로퍼 하이드 앤 식(Hide & Seek)의 개발 이사인 마가렛 로버트슨이 규모가 큰 게임의 5분간의 플레이를 모든 것-모든 것을 아우르는 리뷰들-로부터 한 걸음 물러서고 핵심 디자인 드릴링을 통해 흥미로운 게임으로부터 흥미로운 순간을 조사하는 연재물이다.

이것은 마인크래프트의 처음 5분간에 대한 이야기가 아니다. 나의 첫 5분은 당신의 첫 5분과 같았다. 당황스러움, 전혀 신나지 않음, 황당함. 재미를 위한 생 날것의 재료조차 없는 텅 빈 브루탈리스트한 로-파이 세계. [참고: 브루탈리스트-거대한 콘크리트나 철제 블록 등을 사용하여 추하게 여겨지기도 한 디자인의]

돌아가는데 한참의 시간이 걸렸고, 그 시간 동안 나는 다양한 방식으로 깨우침, 분명함, 그리고 개종을 보장하는 몇몇 유튜브 비디오를 보고 더욱 황당하고, 당황스럽고, 신나지 않았었다. 하지만 다시 돌아와서, 나의 끈질김에 대한 보상으로, 다음 5분의 플레이는 여태까지 게임 중 최고 중 하나였다.

그 점에 있어서는 나는 혼자자 아니다. 다른 여럿도 그렇다. 당신이 마인크래프트에 대해 무언가를 안다면, 바로 그 성공을 둘러싼 과장법이다. 그것은 데스크탑 타워 디펜스, 2Across, 두들 점프의 길게 늘어선 줄 면 다음이다: 은행으로 내내 행진하며 가는 원 맨 밴드

글을 작성할 당시, 마인크래프트는 그 제작자, 외로운 스웨덴의 디벨로버 마커스 페르손(Markus Persson)에게 여태까지 거의 4백만 달러를 찍어주었다. 인터넷에 페르손으로 알고 있는 노치(Notch)는 그의 놀라움과 돈이 그의 삶에 가져온 영향에 대해 블로그에 솔직히 올렸다. 내년에 계획하고 있는 결혼은 확실히 훨씬 수월해질 것이고, 동시에 훨씬 더 복잡해질 것이다.

성공은 입소문으로 확 타올랐다. 마인크래프트를 하는 사람들은 개종시키려고 하지 않을 수 없다. 모든 친구들은 집고 삼질하는 것에 헌신하는 노치 종교로 개종시켜야 할 대상이다. 비록 모든 친구는 그 설교를 경멸하지만 보통은 “ 근데 마인크래프트가 뭔데?” 라는 질문을 하게 된다.

마인크래프트는 당신이 뭔가를 파내고 그것을 다른 것으로 만드는 게임이다. 서바이벌 모드에서, (서바이벌 모드는 그것에 대해 말하는 사람들이 주로 얘기하는 모드) 그것은 광활한 알고리즘스럽게 생성된 바다, 산, 그리고 광야의 풍경에서 하는 싱글 플레이어 게임이다. 세상에 있는 모든 것이 블록으로 만들어지고, 모든 블록은 “ 캐내어” 질 수 있고, 그것이 세상에서 제거되어 플레이어가 사용할 수 있는 자원으로 변환된다.

그래서, 흙의 블록이 파내어지고, 모아지고 다른 곳에서 바뀌어질 수 있다. 충분히 펀치를 날린다면 나무는 수거할 수 있는 나무 블록의 무더기로 무너져버릴 것이다. 이것은 그대로 사용될 수도 있고 세상에서 나무의 블록들로 대체될 수도 있고, 혹은 목재나 막대기를 만들기 위해 더욱 정제될 수도 있고, 이것들은 또한 당신이 더 깊게 파낸다면 발견할 수 있는 더 거친 블록들-철, 금, 다이아몬드-을 태클할 수 있게 하는 도구로 만들어질 수도 있다.



그래서 당신은 땅을 판다, 당신은 만든다, 당신은 더 파낸다, 그리고 무언가를 세운다. 단순한 재료들—나무, 석탄, 양털, 철—들은 결국 당신이 계단과 문과 햇불과 난로와 철길과 채굴할 때 사용하는 카드와 풍압판과 콤파스와 레코드 플레이어를 만들 수 있게 한다. 리스트가 끝이 없는 것은 아니지만, 풍부하다. 곧 당신 내부의 건축가는 비축물을 저장할 건물과 탑을 계획하게 되고 이 광대하고 즐거운 땅의 소유권을 나타내기 위해 조각과 조상들을 계획하게 된다. 그것은 만일 이 세상의 모든 것이 이미 레고로 만들어져 있다면, 그것은 레고다.

혹은 차라리, 세상의 모든 것이 이미 레고로 만들어져 있다면 그것의 약간은 당신이 죽기를 원했다.

서바이벌 모드는 그렇게 불린다. 왜냐하면 첫째 날 밤을 넘기는 것은 용기, 창의성, 그리고 운의 작용이기 때문이다. 마인크래프트의 데이 사이클은 대략 10분 정도이고, 태양이 정면으로 바다에서 지면서 별들은 하늘에서 총총거리고, 밤은 꿈쩍하게 변한다.

적어도, 당신은 그렇게 가정한다. 낮의 빛이 어두워지면서, 밤은—실제적인 밤, 싸구려 팔레트 변화가 아닌 땅에 퍼진다. 어둠이 퍼짐에 따라, 당신은 소음을 듣기 시작한다. 새로운 잡음. 나쁜 잡음. 처음 당신이 플레이할 때, 그것이 아마도 당신이 듣는 마지막이다. 당신 뒤의 뭔가가 일어나고 있고, 당신을 끝내고 있다. 당신은 새로운 새벽의 빛을 깜빡거리며 공포만을 배운 채 다시 스펀할 것이다.

이제—NPC도 없이, 대화창 팝업도 없이—게임은 당신에게 첫 번째 미션을 주었다. 숲 곳을 찾아라. 밤을 살아 남아라. 그리고 그래서, 새로운 결의로 나는 집을 짓기 시작했다. 시간을 재기 위해 태양을 보고 있었다니 나는 여전히 마인크래프트의 방법에 너무도 풋내기였다. 그래서, 나는 목재와 흙을 모으면서 시간을 너무 많이 허비했다. 내가 집을 짓기 시작할 때는 이미 해질 무렵이었다.

그것은 더 간단했어야 했다—벽은 두 블록만큼 높았고 지붕은 납작했다, 하지만 그것은 곧 까다로운 것으로 드러났다. 블록 두 개만큼 높다는 것은 지붕을 붙이기 위해 달을 수 없다는 것을 의미했다. 블록 하나만큼 높은 것은 당신이 들어갈 수 없다는 것을 의미했다.

순식간에 이제—태양은 수평선 위로 넓게 불타오르며 녹아 내리고—계단을 만들어라, 지붕을 시작해라, 다시 뛰어 내려와라, 고랑을 완성해라. 안으로 들어가서 나머지 두 블록을 사용해 스스로를 안전하게, 함락되지 않게 밀어 넣어라.

캄캄함. 빛의 부재가 아니라 역사할 깊이의 잉크. 얼마나 밖이 어두운지는 내가 방금 여기 만든 것과 상관이 없다. 아직 밖이 충분히 어둡지 않은가? 아마도 나에게는 시간이 있나 보다…하지만, 무슨 소리가 난다. 일종의 덜거덕거리는. 신음소리. 코를 훌쩍거리는 듯한 코 고는 소리, 압박하는 종류의 소음. 어둠 속에서. 밖에서. 밖에서? 밖에서. 분명히 밖에서.

그러한 괴물들이 어떻게 생겼는지 뿐만 아니라 그들이 무슨 규칙에 복종하는 지 나는 모른다는 것을 나는 이제 깨닫는다. 게임의 법칙은 무엇인가—혹은 심지어 자연의 법칙은 무엇인가.

밖에서 훌쩍거리는 소리는 이제 지속적이다. 그들이 무엇이던 간에 그들은 땅을 팔 수 없나? 내가 서둘러 지은 집은 단지 흙으로만 만들어졌다. 왜 내가 나무를 사용하려고 노력하지 않았을까? 물론, 그들이 욕하지 않는다면 말이다.

난 순식간에 속이 뻘뻘 보이는 공갈과 불타는 굶주림에 괴롭힘 당하는 돼지 세 마리처럼 느껴진다. 밖에 있는 것이 무엇이던 간에 잡아 먹고 싶은 것처럼 들린다.

나는 어둠 속에 쭈그리고 앉는다. 그 소리로부터 벗어나고 싶지만 어둠 속에서 방향을 잃을까 두렵다. 게임에서 예측불가함을 만난 지 정말 오랫동안이다. 어느 사용지침서도 이 위협을 어떻게 처리할 지 알려주지 않았다. 어떤 프리뷰도 그것의 컨셉 기술에 대해 보여주지 않았다. 어느 장르 관심도 방향을 알려주지 않는다. 밖에 있는 것은 그 어느 것일 수 있다. 그것은 어느 것도 할 수 있다. 내가 할 수 있는 것이란 금방이라도 무너질 것 같은 누더기 안에 웅크리고 빛을 기다리는 것 뿐이다.

새벽이 되면 그것은 가버릴까, 궁금하다. 완전히 가버릴까? 하나일까 아니면 여럿일까? 어떤 것이 더 겁나는 것인지도 모르겠다. 하나 이상일 수도 있고, 모든 잡소리들을 한꺼번에 낼 수 있는 하나의 것일 수도 있다. 밖에 있는 것이 무엇이던 간에 기체가 대단하다—에너지가 넘치고 지치지 않는다.

너무 지칠 줄 몰라서, 사실, 그 공포는 사라지기 시작한다. 그 소리는 이제 익숙해진다. 여전히 이해하지는 못하나 적어도 나는 내가 그것을 무시하기 시작했다는 걸 안다. 그 소음은 내 마음속에서 점점 희미해진다. 내 스크린은 결연히 까맣다. 빛을 갖게 되는 것을 어떻게 알게 되기라도 하겠는가? 뜨문뜨문 나는 무엇을 해야 하나? 아마도 지붕의 블록이 느슨해지게 노크라도 할 수 있을까?

내 왼쪽 마우스 버튼 손가락이 근질근질해진다, 그리고 나는 나의 가장 강력한 두 개의 적—지루함과 호기심--이 막 도착했다는 것을 곧 깨닫는다. 살해당하는 더 빠른 방법은 없다, 그리고 그들의 매력에 굴복한다. 살짝 의기양양하게 고개를 끄덕이며 나는 의자에 몸을 파묻는다. 나는 그것에 빠져버리지 않는다.

때려라. 맞는다. 부상. 그 도움은 뭐지. 때려. 때려. 맞추는 곳을 때린다. 세 개의 심장이 가버렸다. 뭔가 있다. 나는 데미지를 입는다. 나는 팔다리를 흔들며 회전하며 때린다. 밖에 뭐가 있는 지 좀처럼 모르겠다. 이 안쪽은. 얼마나 위험한지 도무지 모르겠다. 내가 그것을 때리고 있는지 혹은 그것이 여전히 나를 때리고 있는지 모른다. 엄청나게 아드레날린이 솟구쳐 오른다.

결국 나는 내가 여전히 살아있다는 것을 깨닫고 싸움을 멈춘다. 나의 건강은 떨어졌지만 데미지는 멈췄다. 그것이 무엇이었던 간에, 나는 그걸 죽였어야 했다. 자랑스러웠을 것이다, 하지만 지금 나는 공포에 사로잡혔다. 그것은 뭐였을까? 그게 어떻게 들어왔을까? 그것이 내 집 안에서 알을 낳았을까? 그들이 그렇게 할 수 있나? 그들이 더 있을까?

신경 팽팽하게 긴장하여 나는 기다리고, 기다리고, 또 기다린다. 아직 날이 밝지 않았나? 내가 이미 놓쳤으면 어쩌나? 내 첫째 날이 얼마나 오래 지속되었는 지 생각해내려고 노력한다. 싸움에서 내 방향 감각과 함께 시간 감각을 잃어버렸다. 방향감을 찾으려고 노력하며 돈다. 할 수가 없다. 나는 다시 돌아서 작은 원가의 빛을 본다. 하얀 무엇. 밝은 무엇. 원가 네모난 것.

나는 그것을 응시하고 그것은 더 하얗게 된다. 그리고, 그것이 하얗게 되면서 나는 더 많이 보게 된다. 결국, 모양은 해결된다. 백색의 네모는 하늘이다. 작은 네모난 하늘. 그것은 작다 왜냐하면 멀리 있으니까. 그리고 그것은 멀다 왜냐하면 나는 밤이라는 악마에 손을 내저을 때 우연히 파버린 30 피트 탄광 갱로의 바닥에 있으니까. 내가 분주하게 의기양양하지 않았더라면 당황스러웠을 것이다. 나는 살아남았다. 한 번 한 것은 다시 할 수 있다. 난 이 세계에서 나의 위치를 얻었다.

조나단 스미스(Jonathan Smith)은 올해의 플레이풀에서 레고 스타워즈 시리즈를 하며 얻은 교훈을 바탕으로 정해진 플레이어의 필요성에 대해 엄청난 얘기를 해주었다. 우리는 자유의 개념을 좋아함에도 불구하고, 현실에서 우리의 대부분은 우리의 플레이가 지시되는 것을 선호한다. 그는 마인크래프트의 윤곽을 보여줄 수 있었다. 결말이 열린 샌드박스라고 이야기 되지만, 그것은 실질적으로 미션 기반의 RPG이다.

그것도 오랜만의 영리한 RPG이다. 마인크래프트는 처음에는 그 미션을 “지침서 반대(anti-tutorial)”로 전달한다. 그 게임—여전히 결국 알파이지만—지침서는 없고, 힌트도 없고, 매뉴얼도 없다. 당신은 그것이 어떻게 작동하는 지 완전히 아무것도 모르는 상태로 이 세상에 도착한다.

하지만 당신은 스크린 샷을 보았고 이야기를 들었기 때문에 그 곳에 도착하였다. 훌륭한 빌딩과 기계장치가 가능하다는 것과 이 판타지 사이의 갭을 막는 것, 그리고 이 게임에서 힘없이 도착하는 것의 리얼리티가 당신을 처음 한 시간 동안 나아가게 한다는 것을 안다. 원칙을 설계하는 것은 공포, 불확실성과 의심이다.

압도적일 수 있었다. 하지만 게임 내의 의존 구조는 그렇지 않다는 것을 확실히 한다. 작업 테이블을 만들기 위해 나무가 필요하다. 돌을 얻기 위해 픽이 필요하다. 석탄을 얻기 위해 돌이 필요하다. 테크 트리는 내가 다음의, 각 관리 가능한 별개의 과업에 도착하기 위해 모든 것을 찾으면서 미션 구조가 된다.

그리고 내가 완성한 각각의 과업이 나의 레벨을 올린다, 내 프로파일로 수를 더해서가 아니라 내가 내 호주머니에 있는 것을 바꿈으로써. 당신이 가지고 있는 것이 당신이다. 당신의 도구, 무기, 용품들은 당신을 더 많이 이루게 하고 덜 죽게 한다. 죽음이 올 때, 당신은 가지고 있는 모든 것을 읽는다—종종 영구적으로—그리고 게임에서 당신이 도착한 무기력한 상태로 돌아간다.

체스트—당신이 축적한 자원들을 모다 놓은—is 세이브 포인트가 된다. 어떻게 만들고 어디에 두는 가 하는 것이 자연스러운, 플레이어가 통제하는 어려운 모디파이어가 되기 시작한다. 그것은 마인크래프트가 많은 RPG가 빠지기 쉬운 단조로움을 피하기 위해 허용하는 시스템이고, 거기서 그 세상에서의 진보가 당신의 늘어난 파워를 매치하기 위해 레벨업한 세상에 의해 상쇄된다.

마인크래프트에서, 세상이 주는 위협은 대부분 정적이지만, 당신의 레벨은 소유를 얻고 잃는데 따라 요동친다. 그것은 10분 동안 그런 것처럼 첫째 날의 위협적인 밤의 10시간의 그 절박한 전율과 마주할 것이라는 것을 의미한다.



이 모든 디자인 결정은 처음 몇 시간의 플레이를 통해 당신을 데려간 플레이 필수사항을 강화시킨다 그것은 샌드박스 가능성들이 진정 열리기 시작할 때 - 구축하는 것과 탐험하는 것 (내가 듣기로는 마인크래프트 세계를 다 걸어다니는 데는 실제 시간으로 6시간이 든다) 당신은 깊숙히 그 세계에 끼워진다는 것을 의미한다. 당신은 스킬-셋, 소유의식이 있고, 그것은 자유롭고 창의적인 플레이에 도전할 수 있게 한다. 그리고 그것이 매우 중요하다. 왜냐하면 자유롭고, 창의적인 플레이는 사뭇 녹초로 만들 전망이고 고통으로 가득 차 있고, 만들고 잃어버리는 노력이기 때문이다.

나는 마인크래프트에 관련된 버즈 빌드를 관찰하는 것을 사랑해왔다, 하지만 더 많은 주류 해설의 일부의 톤이 게임의 엄청난 성공은 심히 성숙하고 세심하게 설계되었다고 말하기 보다 “ 다 컸는데도 철 없는 강박장애 레고팬을 위한 괴짜의 쓸모 없는 게임이 미친 유튜브 비디오를 통해 돈을 번다.” 였다는 것은 절망적이다.

그것으로부터 나온 스토리들은 일어나지 않는다. 왜냐하면 일부의 과하게 흥분한 컴퓨터광들이 얼굴은 없지만 상당히 뻥질한 AAA 대 히트작의 백만 소비자의 한 명이 되기 보다는 패자 모임에서 기분 좋게 흥청거리며 놀고 싶기 때문이다. 그런 스토리들은 일어난다. 좋은 게임 디자이너는 12개의 블록과 8개의 생물, 그리고 좋은 삶으로부터 플레이어들을 위해 완전히 새로운 삶을 구축할 수 있기 때문이다.