



## 알려지지 않은 보물: <툼 레이더>의 복잡한 플랫폼팅 (Untold Riches: The Intricate Platforming of *Tomb Raider*)

작성자: 해미쉬 토드(Hamish Todd)

작성일: 2013년 3월 1일

1996년에 출시된 오리지널판 <툼 레이더(Tomb Raider)>에는 여전히 미지의 영역들이 있다. 게임 디자인 측면에서 여기에는 어떤 보물이 숨어 있을까? 툼레이더 시리즈가 요즘 다시 붐인 가운데, 디자이너 해미쉬 토드가 시리즈의 첫 번째 게임과, 제한된 플랫폼팅 허용 가능성을 면밀히 고찰했다.

클래식 <툼 레이더>는 상업적으로 가장 성공한 게임 중 하나다. 이 시리즈는 오늘날 수많은 게이머와 디자이너를 만들어내는데 중요한 역할을 했다. 이 시리즈는 다양한 텍스처 작업과 성적 매력이 넘치는 라라 크로프트라는 캐릭터로 명성을 떨쳤다. 그러나 프랜차이즈 초기 <툼 레이더> 게임을 하는 것은 라라 크로프트라는 캐릭터를 알아가는 것과는 관계가 없었다. 그저 탐색하고 총을 쏘며 플랫폼팅하는 것이었다. 아니, 대부분이 플랫폼팅이었다.

필자는 클래식 <툼 레이더> 시리즈의 플랫폼팅 과제를 자세히 살펴보고 싶었다. 여러 수준에서 살펴보았더니만 놀랄만한 사실을 발견했다. 두 눈이 번쩍 뜨일만한 사실은 1996년 오리지널판, 그것도 잘 알려지지 않은 부분에서 발견됐다. 이 글에서 필자는 놀라운 발견들을 설명하고, 이것들이 왜 그리 재미있을 수밖에 없는지를 알아보고자 한다.

## 해보면 안다

게임 컨트롤과 관련해서는 한 가지 떠올릴 게 있다. 라라는 일종의 '탱크'라고 보면 된다. 네 개의 버튼을 사용해 그녀를 전후좌우로 움직일 수 있다. 점프도 할 수 있고 바위의 턱을 붙잡을 수 있다.

라라는 슬로프를 내려올 수도 있다. 다만, 미끄러져 내려올 때에는 슬로프에서 점프해 나올 수만 있다. 게임 매뉴얼에는 나오지 않는다. 필자가 우선 설명하고픈 것은 바로 게임 초반에 간단히 할 수 있는 시도다. 슬로프에서 점프하기다.



여기에서 시선은 높은 곳에 움푹 들어간 작은 공간과 그 앞에 있는 경사진 장애물로 모아진다. 그 공간에 들어간다면 전체 게임 중 첫 번째 단기 미션을 성공하는 것이고, 체력 지수가 올라간다.

점프를 해서 그 공간의 턱을 붙잡으려 시도해보면 손이 닿지 않는다는 것을 알게 된다. 주변에 있는 것이라고는 뒤에 있는 경사진 장애물뿐이다. 작은 공간보다 조금 낮은 곳에 있다. 라라를 그쪽으로 옮겨서 뛰어오르게 해보면 예기치 않게 미끄러지고 벽을 마주한 채 털썩 떨어지게 된다. 이 장애물은 다소 '미끼'의 성격을

갖고 있다. 앞으로 마주하게 될 많은 장난스러운 디자인요소 중 첫 번째 것이다.

게이머는 라라가 미끄러지는 것 때문에 짜증이 나겠지만 흥미를 느낄 것이다. 재차 시도해 보면 그곳으로 점프할 수 있다는 것을 알게 된다. 몇 번의 시도 끝에 바위의 턱을 붙잡고 올라가면 체력 지수가 올라간다.



이것이 창의적인 움직임을 의욕적이고도 깔끔하게 정돈해 보여준다. 텍스트박스도 필요 없다. 매우 흥미로울 뿐 아니라, 앞으로 확인하겠지만, 놀랍도록 심오하다.

## 물 속으로 미끄러지기



이것은 매우 매력적인 과제다. 본질적으로 가속도를 조절하는 데에 관련된 것이다.

0 이 공간에 미끄러져 들어간다.(0) 움직이고 있는 동안에는 할 수 있는 게 많지 않다. 이 공간 반대편에 비밀이 있으며, 게이머가 원하는 것이 바로 그것이다. 그러나 점프하거나 떨어지는 것으로는 건널 수 없다. 슬로프 꼭대기에서도 안 된다.

1 아래쪽 슬로프에서 점프하고 싶겠지만, 반대편으로 도달할 수 있는 방법이 분명하지 않다. 꼭대기에서 미끄러지는 것은 가속도를 증가시키기 때문에 라라가 아래쪽 슬로프를 뛰어 넘어 곧바로 물에 빠지게 된다. 반대편 '비밀'에 도달하는 데에는 몇 가지 방법이 있다. 이를 위해서는 플랫폼밍 컨트롤에 대한 계획이 필요하다.

2 1번 방법이다.(1) 만약 슬로프 끝에 무엇이 있는지 알고 있다면 게이머는 라라를 뒤로 돌아 내려 보낼 수 있다. 이렇게 하면 라라는 밑으로 떨어지다가 턱을 붙잡는 게 가능하다. 이후 아래쪽 슬로프에 떨어져서 조금 더 미끄러지게 하고, 마지막 순간에 뒤로 공중제비를 돌면 반대편에 도달할 수 있다.

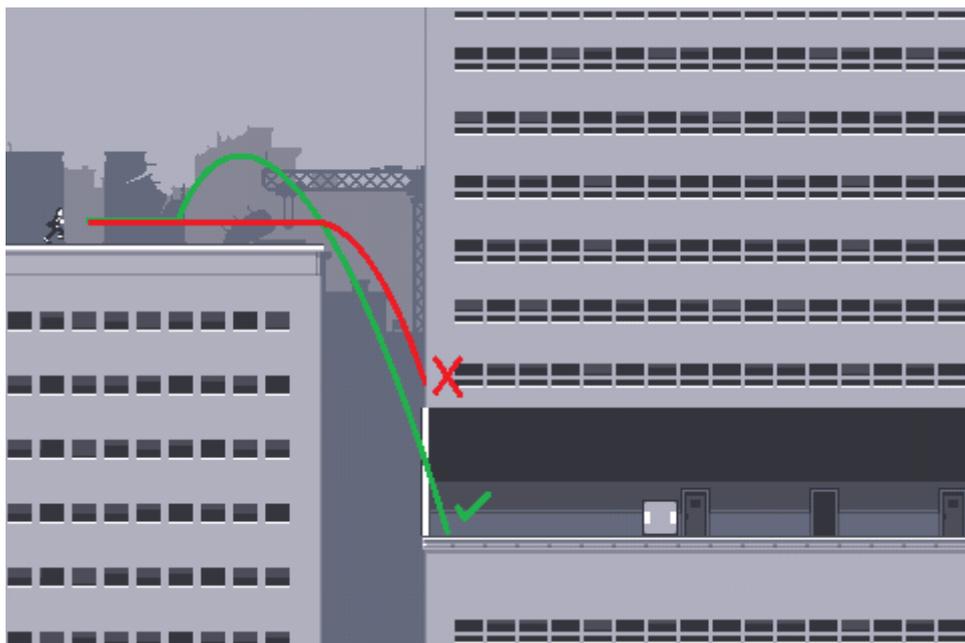
3

그러나 이것은 그리 믿을 만한 방법이 아니다. 마지막 순간에 뒤로 점프하려면 아래쪽 슬로프 끝에 정확히 발을 디벼야 하는데, 계속 미끄러지기 때문이다. 점프해야 할 순간을 어림짐작으로 알아야 하는 것이다. 이 방법으로 '비밀'의 공간에 도달하는 것은 시간 낭비일 뿐이다.

2번은 개선된 방법이다.(2) 위쪽 슬로프의 턱을 붙잡은 뒤, 위로 조금 올라간 다음 다시 떨어지는 것이다. 서있는 자세에서 떨어지는 것이므로 아래쪽 슬로프에 정확히 도달하기에 딱 적당한 속도를 얻는다. 이 방법은 시간이 걸리지 않는 게 장점이다.

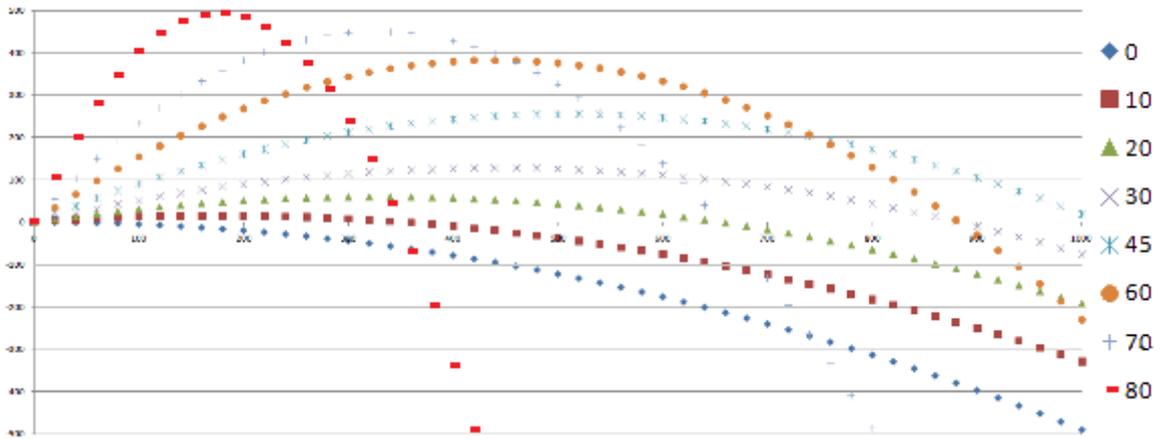
하지만 필자가 보기에는 3번 방법이 가장 우아한 것 같다.(3) 이렇게 생각해 볼 수 있다. 보통 꼭대기에서 떨어지면 전진속도로 인해 아래쪽 슬로프 위를 활강할 수 있고, 슬로프 끝에 안착할 수 있다. 이 과정에서 하강속도는 지속적으로 증가되기 때문에 이런 착지가 가능하다.

라라가 떨어질 때 중력이 그녀의 하강속도를 증가시킨다는 사실을 명심하라. 길게 떨어질수록 라라는 더 빨리 떨어진다. 이것은 턱에서 떨어지든, 점프 곡선의 정점에 있든 마찬가지다. 이 모든 것은 정점에서 점프를 하면 낙하지점에 도달할 즈음에는 수직 하강속도가 더 빨라진다는 것을 의미한다. 이런 연유로 전진속도가 변하지 않더라도 아래쪽 슬로프에 도달할 수 있다.



이 전략은 때때로 <카나발트(Canabalt)>에서 건물 옆쪽에 부딪치는 것을 피하기 위해 사용된다.

### Trajectory of a 100 mps projectile fired from various angles in vacuum



[진공 상태에서 다양한 각도로 100mps로 발사된 발사체의 궤적]

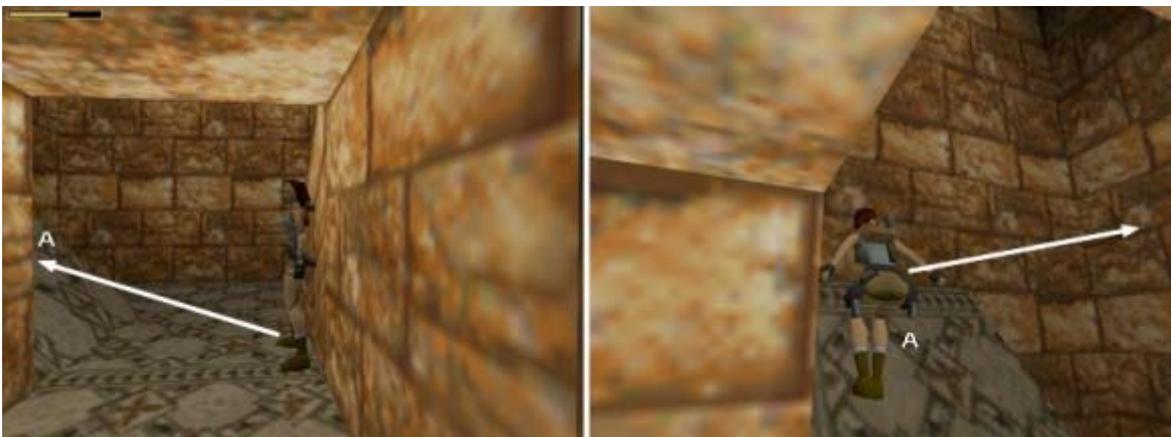
그리고 이 전략은 실제 탄도학과 관련이 있다고 생각한다.

만약 이렇게 점프하고 있다면 게이머는 점프 곡선을 잘 알아야 하며, 구석에 부딪치지 않도록 조심해야 한다. 이는 점프하는 동안 염두에 두어야 할 목표이다. 이는 또한 흥미로운 일이기도 하다. 점프는 보통은 자세 변화와 관련이 있는 반면, 여기서는 속도 변화와 관련이 있기 때문이다.

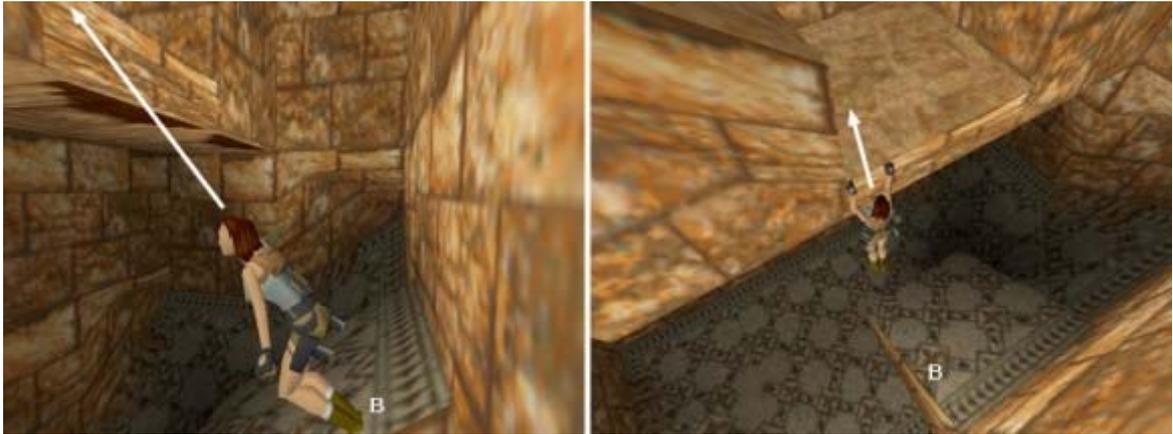
### 카메라를 향해 스마일



이 공간에서는 매우 복잡한 세 번의 점프 과정이 있다. 바닥에서 시작해, 위의 그림 오른쪽 하단에 위치한 슬로프로 간 다음, 곧바로 중앙 슬로프로 가서, 상단에 있는 턱을 붙잡기 위해 뛰어 오른다.



이 과정이 이렇게 화려해진 연유는 슬로프 사이에서 점프할 때 일어나는 카메라 이동 때문이다. 카메라는 180도 이상 회전하고, 두 개의 슬로프 때문에 라라는 270도로 회전한다. 이 폐쇄된 공간에서 움직임이 빠르게 이루어지기에, 포탈 사이를 오가는 것처럼 방향을 잃기가 쉽다. 게이머는 계획을 짜야 한다.



한가지 문제점은 슬로프 아래쪽에서 두 번째 점프를 감행한다면 라라의 머리가 턱 아래에 부딪치고 말 것이라는 점이다. 적절한 지점에서 두 번째 점프를 하기 위해서는 첫 번째 슬로프에서부터 정확한 지점에서 점프해야 한다. 출발 각도와 위치가 영향을 주는 것이다. 이 문제를 풀기 위해서는 라라와 카메라의 회전을 파악해야 한다.

이 모든 것은 혹독한 비난을 받았던 <툼 레이더>의 자동 카메라 때문이다. 게이머가 창조적으로 접근할 수 있도록 동기를 부여하지 못한 채 엄격히 제한한다. 똑같은 상황이 블록 퍼즐에서 수 차례 반복된다.

방 그림으로 돌아가 오른쪽 구석에 있는 다이아몬드 모양의 슬로프를 보도록 하자. 그곳으로 점프하려 한다면 게이머는 슬로프 활강 시 작은 결함이 있다는 것을 발견할 게다. 나는 이 공간에 있는 결함을 발견한 것이 우연이었다고 생각하지 않는다. 이 글의 말미에 가면 내 생각에 동의할 것이다.

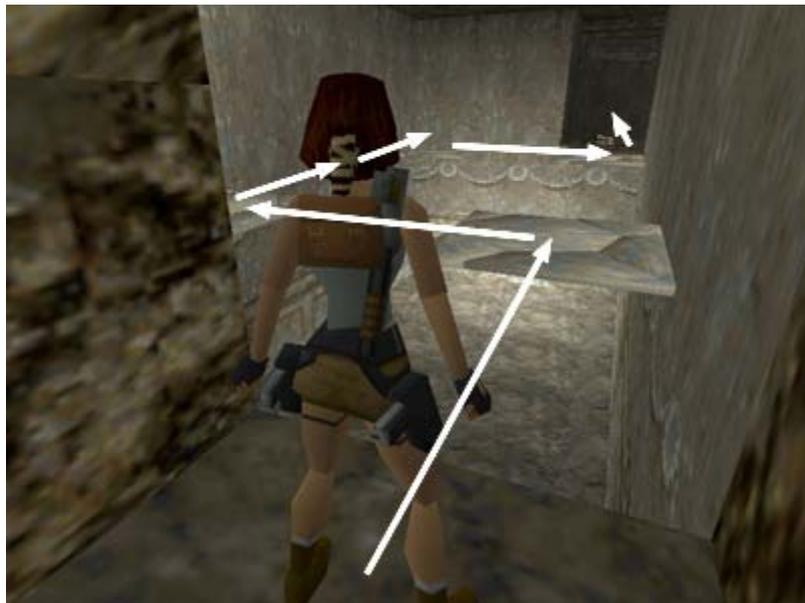
## 왼쪽으로 몸을 돌리지 말 것

컨트롤과 관련해 몇 가지 자세히 말할 것이 있다. 라라는 네 방향으로 점프할 수 있다. 점프하는 동안에는 의도한 방향을 보지 않고 점프한다. 게이머가 컨트롤할 수 없는 카메라는 라라가 점프하는 동안 그녀의 등 뒤에 위치한다.

또 다른 한가지. 좌우로의 방향 전환이 매우 느리다. 모두가 이를 싫어한다. 실제로 달리는 동안 몸을 돌릴 수 없는데, 이 현상 때문에 전투가 매우 엉망진창이 되고,

피상적으로 된다.

그러나 다시 한 번! 이러한 제약들로 인해 창의적인 반응이 요구된다. 위에서 언급한 두 가지 제약이 다음 사례에서 다른 사항을 보완한다.



이 장면에서 라라는 무너지기 쉬운 수많은 플랫폼 위를 건너 공간을 통과해야 한다.

만약 무너지기 전에 플랫폼을 건너지 못하면, 라라는 거기서 떨어지고 '비밀'을 손에 질 기회를 잃게 된다. 다섯 개의 플랫폼이 있는데 라라는 앞, 왼쪽, 앞, 앞, 오른쪽, 앞 순서로 건너간다.

이곳은 몸을 옆으로 돌려 지나가야 하는 장소 중 한 곳이다. 오른쪽으로 몸을 돌리는 것은 사실 시간이 *너무 오래 걸려서*, 점프한 후 몸을 돌리고, 다시 점프하는 것은 선택지가 될 수 없다.

첫 번째 플랫폼에서는 앞으로 점프한 뒤 몸을 옆으로 돌려서 가야 한다. 어떤 것이든 그 이상은 시간이 너무 지체된다.



이 모든 것에 계획과 자신감이 필요하다. 일단 라라가 첫 번째 플랫폼으로 점프하면, 그 다음에 점프해서 가야 할 왼편의 플랫폼이 보이지 않는다. 게이머는 라라의 점프 곡선의 길이를 확신하고 있어야 한다. 우리는 또, 보아야 하는 것들을 항상 보여주지 않는 카메라에 짜증이 나지만, 여기서는 괜찮다고 느껴져야 한다. 움직이기 전에 주변을 살펴볼 시간이 주어지기 때문이다. 이것이 퍼즐 같은 플랫폼밍(platforming)의 진면목이다.

이렇게 느끼는 것은 레이아웃의 단순함 덕분이다. 목표는 출발점에서 직선 거리에 있다. 그리고 플랫폼은 다섯 개 밖에 없는데, 이 숫자는 게이머에게 좌우 양쪽으로 몸을 돌리도록 강제하는 최소한의 숫자이다.



[동영상: [http://www.youtube.com/watch?v=bRTCl2JFZqM&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=bRTCl2JFZqM&feature=player_embedded)]

이것은 상향나선의 속임수와 유사하다. 무너지기 쉬운 플랫폼이 아니라 닫혀가는 문에 시간적 한계가 있는 것 말이다.

그러나 이 과정을 더 단순하게 하는 또 다른 "결함"은 게임 컨트롤의 반응이 더딘 것이다. 라라가 공중에 떠있는 동안에는 어떤 버튼을 눌러도 영향을 주지 못한다. 이런 경직성으로 인해 많은 개발자들이 불만을 쏟아냈다. 너무 기계적이라서 게임의 깊이를 떨어뜨릴 수 있다. 그래서 보통의 플랫폼 게임은 공중 컨트롤과 점프 높이를 다양하게 만든다. 하지만 공중에서 버튼이 영향을 주지 못하는 이 게임의 경직성에도 불구하고 장점이 있다. 고생스러운 점프 과정이지만, 공중에 떠있는 동안 잠시 멈추고 다음에 무엇을 해야 할지 생각할 수 있다.

## 뜨거운 양철 지붕 위의 고양이

경직성에 관해 또 언급할 것이 있는데, 지금부터 이야기할 현상은 온전하게 즉각적으로 반응하지 못하는 플랫폼 게임의 고유한 특질에 관한 것이다.

컨트롤과 관련해 좀 더 자세한 사항을 살펴보자. 라라가 슬로프에 착지할 때

게이머가 점프 버튼을 누르고 있으면 자동적으로 튀어 오른다. 이 게임에는 세 가지 비밀이 있는데, 이는 다소 기이한 자동 점프를 필요로 한다. 필자는 그 기이함이 자각적이라고 여겨진다. 내가 보기에는 게임 디자이너들이 컨트롤을 모방하고 있는 것 같다.



여기, 서로 마주하는 두 개의 슬로프가 있다고 치자. 그 사이에는 나무로 된 정사각형 판이 있다.(그 양쪽에는 붉은 빛의 바위가 있는데, 이들은 경고 메시지다!). 왼쪽 꼭대기에는 나무 정사각형 판에서 점프해 올라가야 하는 공간이 있다. 라라가 슬로프를 미끄러져 내려가 그 나무 표면으로 다가가면 갑자기 그것이 열린다. 그것은 뚜껑문인데 그 아래에는 용암이 흐르고 있어, 문이 열리면 라라는 곧바로 용암으로 떨어진다!

이 과정을 gif 파일로 보려면 [여기](#)<sup>1</sup>를 클릭하라.

불구덩이를 피하기 위해 본능적으로 점프할 수는 있지만, 다시 불구덩이로 미끄러져 내리게 하는 또 다른 슬로프로 갈 뿐이다. 다시 점프해서 첫 번째

---

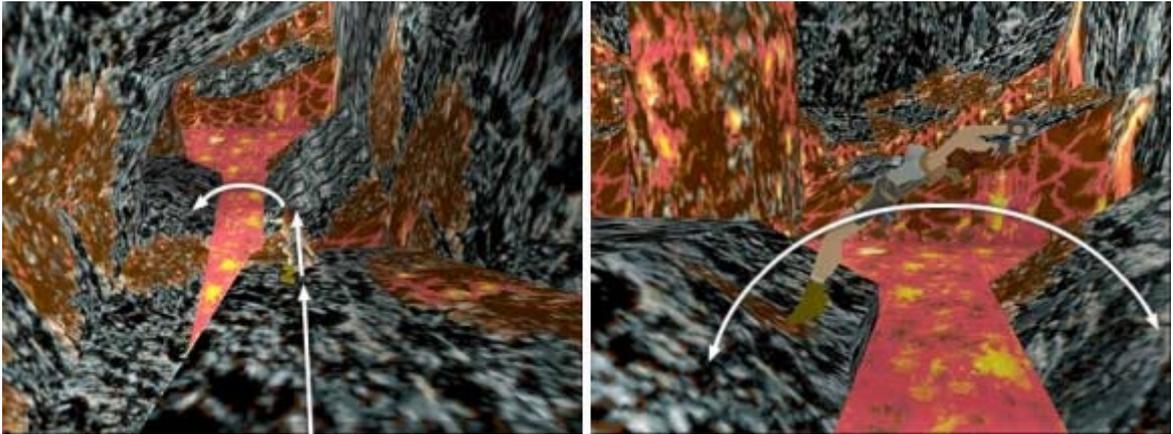
<sup>1</sup> 참조링크: [http://www.gamasutra.com/db\\_area/images/feature/187601/high\\_FPS.gif](http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/187601/high_FPS.gif)

슬로프로 돌아가고... 이 과정이 이어진다. 게이머는 라라가 슬로프를 건너기를 희망하면서, 또, 상황을 이해하려고 노력하면서 점프 버튼을 누를 것이다. 하지만 현실은 할 수 있는 게 많지 않다. 위험하고 피할 수 없는 시나리오이다. 뭔가를 투입할 수 있는 게 거의 없어서 농담처럼 우스꽝스러워 보인다.

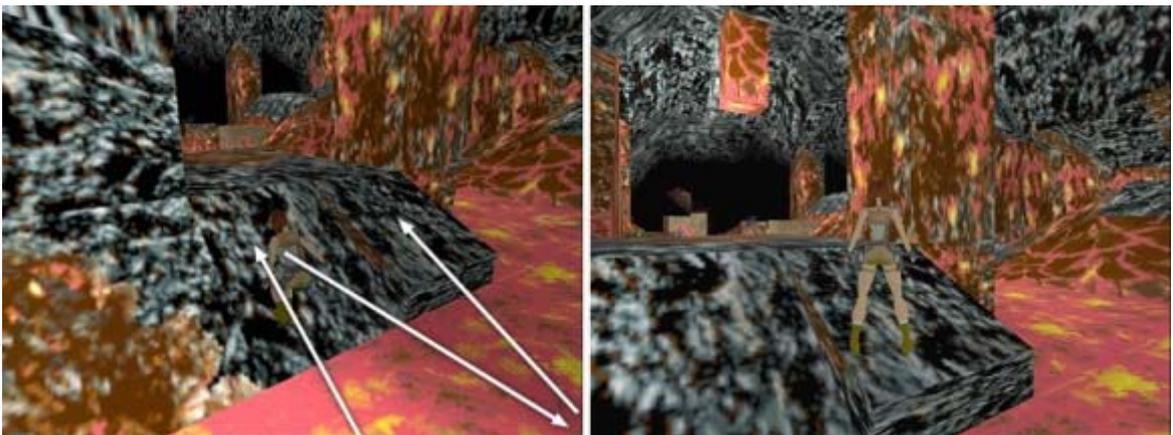


이는 깜짝 놀라게 하는 장난이다. 결국 그 뚜껑문으로 돌아간다.(내가 첨부한 gif 파일에는 이 현상을 기대하지는 말라) 게이머는 자신의 행운을 믿기가 쉽지 않을 것이다. 라라를 앞뒤로 움직이는 것을 과감히 포기하고 그 나무문 위에 발을 내디디면, 그것이 매우 견고하다는 것을 알게 된다. 라라는 왼쪽에 위치한 턱으로 올라가 보물을 얻는다. 나로서는 이 모든 게 멋지면서도 우스꽝스러워 보인다. 이 장애물들은 전진하려는 게이머를 방해하는 악당들이 설치했다는 사실을 기억하라.

이 아이디어는 <툼 레이더> 확장판 <끝나지 않은 탐험(Unfinished Business)>에서 개선되었다.



여기에서 라라는 두 슬로프 사이의 점프해야 하는 곳에서 길게 미끄러져 내려와 풍당 빠지고 말 것이다. 이번에는 용암을 덮을 뚜껑문이 없다. 어떻게 이 상황에서 벗어날 것인가? 게이머는 건너기 전에 잠시 머뭇거릴 지도 모른다. 해결책이 복잡하지는 않지만 예상 밖의 것이기 때문이다.



라라는 물리학의 법칙을 다소 무시할 수 있는 능력을 보유하고 있어서, 공중에서 방향을 바꿀 수 있다. 이는 아주 작은 변화여서 게이머는 이를 사용하지 않고 게임을 계속 할 수도 있다. 여기서 라라는 매우 많은 점프를 하기 때문에 미세한 변화가 더해질 수 있고, 결국 이로 인해 라라는 안전하게 슬로프를 건널 수 있다.

이 모든 것 역시 코미디 같다. 뜨거운 양철 지붕 위의 고양이처럼 앞뒤로 움직이는 동안 게이머는 전략을 짜야 한다. 다양한 형태의 전략을 무한히 반복하는 것은 항상 컴퓨터와 같은 느낌을 준다. 이러한 무대 장치들은 내가 가장 좋아하는 것들이다. 개발자들이 불신을 불식시키고 몰입을 촉진하려고 노력하는 상황에서, 그것들이 "현실적인" 플랫폼 게임에 어울리지 않는 것 같지만 말이다. 사실 필자는

때로는 몰입을 기꺼이 포기할 줄 아는 사람이 개발팀에 적어도 한 명은 있어야 한다고 생각한다. 내가 이야기하고자 하는 마지막 부분은 그 증거인 것 같다.

## 버그가 아니라 특성

이 게임에는 더욱 널리 알려졌어야 하는 아방가르드적인 면이 세가지가 있다. 이는 게이머가 메카닉적인 결함을 충분히 이용할 수 있도록 한다.

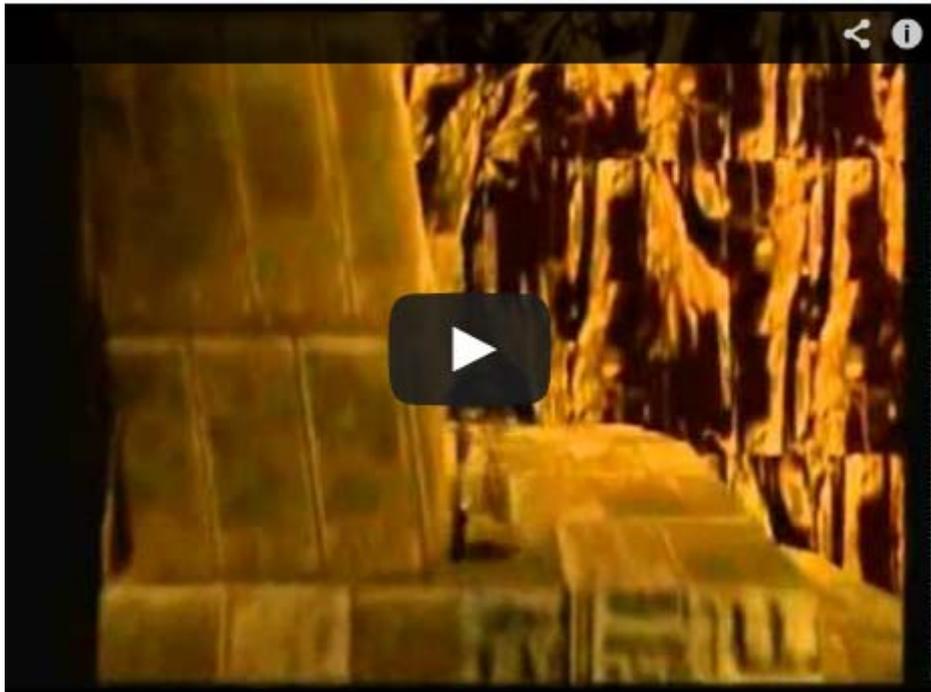
첫째, <툼 레이더> 팬 커뮤니티에서 "코너 버그"는 유명하다. 라라가 위로 점프할 때 조금 전진해야 한다. 이 때 게이머의 충돌감지는 약간 영성해 보인다. 연속으로 몇 번 이렇게 시도함으로써 게이머가 라라를 특정 배경에 끼워 넣을 수 있기 때문이다. 라라가 충분히 끼워 들어가면 엔진이 그곳에서 빠져 나오게 해줄 것이다. 이는 유용하게도 라라가 점프해서 도달할 수 있는 것보다 훨씬 높이 올려준다.



[동영상: [http://www.youtube.com/watch?v=-RcE193mfCk&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=-RcE193mfCk&feature=player_embedded)]

위의 동영상을 보라. 숙련된 디자이너가 쓰기에는 얼마나 장난스러운 짓인지를!

이 버그는 <툼 레이더 5>까지 계속 유지됐다. 그 이유는 코너 버그가 팬들에게는 통상적인 기대를 넘어서는 수준들을 탐험<sup>2</sup>하는 최선의 수단으로 여겨졌기 때문인 것 같다. 디자이너들이 기대하고 격려하는 것처럼 느껴졌고, 그래서 이 버그는 유지됐다.



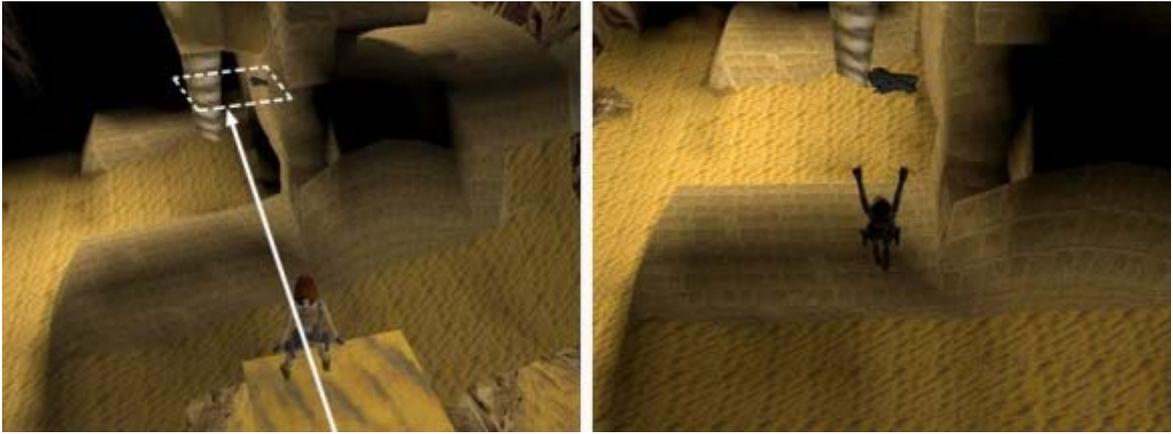
[동영상:

[http://www.youtube.com/watch?v=8RRJCDGhQmk&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=8RRJCDGhQmk&feature=player_embedded)]

카메라-인터섹션 버그(camera-intersection bug)는 물론이고, 또 다른 미디팩(medipak)도 있다. 이것은 시너리-인터섹션 버그(scenery-intersection bug)가 드러날 때 두드러진다.

---

<sup>2</sup> 참조링크: [http://home.comcast.net/~tr\\_tourist/wsb/html/view.cgi-home.html-.html](http://home.comcast.net/~tr_tourist/wsb/html/view.cgi-home.html-.html)



가장 뻔뻔스러운 "버그가 있는" 무대장치가 여기 있다. 거대한 동굴 안에는 눈에 보이지는 않지만 둥둥 떠다니는 플랫폼이 있는데, 그 위에 탐나는 우지 기관총(uzi) 탄창이 보이기 때문에 이 플랫폼의 존재가 드러난다.

게이머가 자신감이 넘친다면 통상적인 점프로 플랫폼의 보이지 않는 턱을 붙잡을 수 있다. 하지만 바로 그 때, 라라를 죽일지도 모르는 날아다니는 적들 때문에 겁이 덜컥 날 것이다.(여기서 얻은 우지 기관총 탄창으로 그 적들을 물리칠 수 있을 것이다). 적을 처리해낸다면 라라는 절벽으로 점프해서 돌아가야 한다. 여기서 의문이 생긴다. 경계가 보이지 않는데 어떻게 이 지표면에서 과감하게 도움닫기를 할 것인가?



우리는 여기서 "새로운 속임수를 쓰는 오래된 컨트롤"의 꽤 괜찮은 사례와 마주하게 된다. 그 보이지 않는 경계를 가늠하려면 "걷기" 버튼을 누르고 있어야 한다. 그렇게 하면 라라는 천천히 움직여 턱을 감지할 수 있는 곳에 멈춰 설 수 있다..

## 개인적인 평가

필자는 이 게임에서 개인적으로 환호했던 부분에 대해 이야기했다.. 이들은 공통적으로 다음과 같은 특징을 갖고 있다.

- 텍스트 작업의 질은 게임의 여타 부분의 기준에 달려있지 않다.
- 구조적으로 모두 선택적이다.
- 공간적으로 작은 측면 공간에 격리되어 있는 경우가 많다.

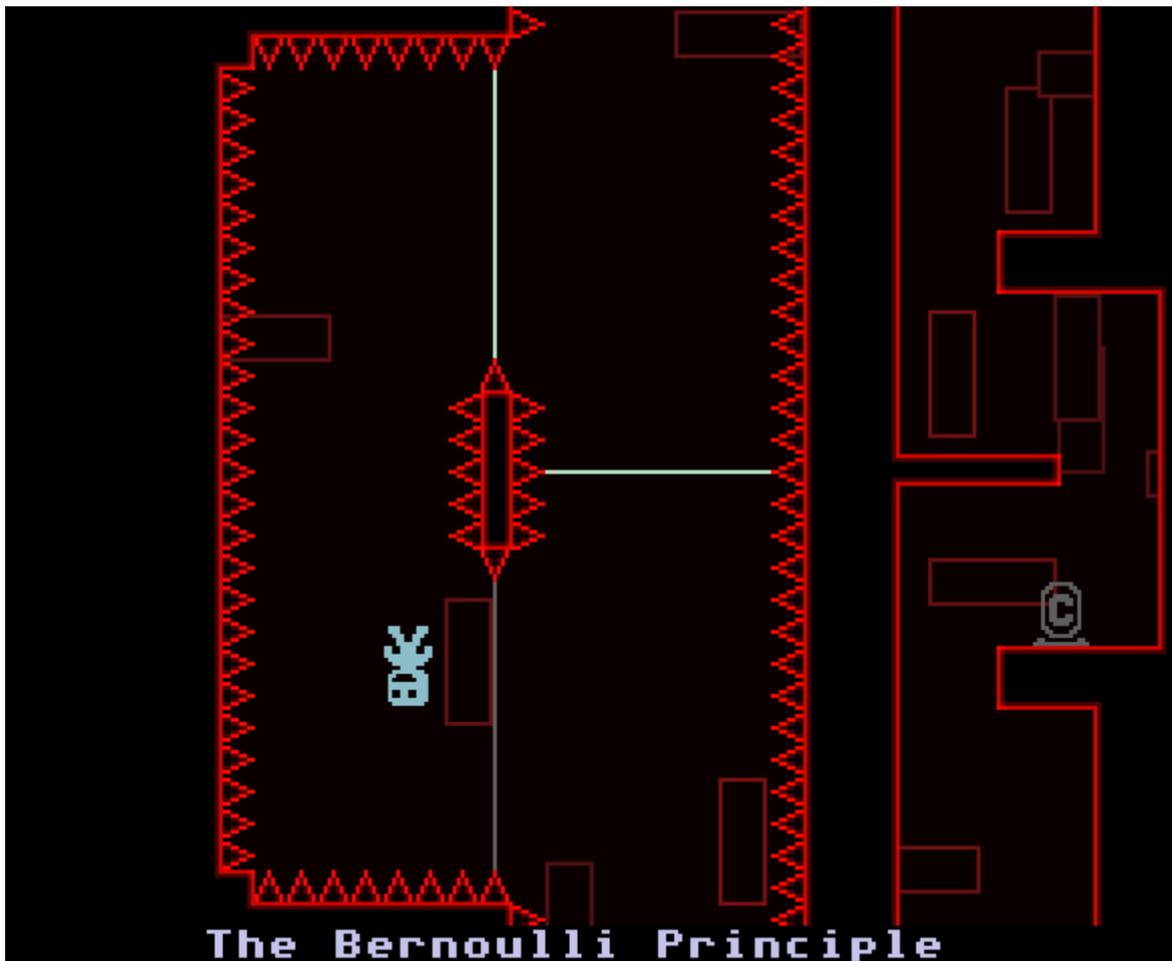
내가 이 특성들을 좋아한다는 것은 아니다. 좋아할 만한 특성들이라는 것 뿐이다.

이러한 요소들로 인해 필자는 모든 재미있는 무대장치들이 게임 개발 말미에 구현되었다고 생각했다. 왜 그렇게 생각했는지를 설명하겠다.

플랫폼 메카닉과 밀접하게 연관된 도전들을 계획하고 수정하는 것은 그 메카닉이 온전히 구현되어야 함을 전제로 한다. 필자는 <툼 레이더>의 메카닉이 개발 내내 거의 구현됐다고 생각한다. 그 메카닉이 입이 떡 벌어지는 장소들을 시각적으로 디자인하고 텍스처 작업을 하는 것과 비교하면 부차적인 것이었기 때문이다. 이것이 통상 게임의 레벨을 올리기 위해 구체적으로 뭔가를 할 필요가 없는 이유다.

각 레벨이 거의 마무리 되어가고, 플랫폼 메카닉이 완전히 구현되었을 때, 플랫폼 가능성을 상세하게 알던 개발팀의 누군가가 매력적인 아이디어를 내놓았다. 그들은 내가 기본적인 텍스처로 언급했던 도전과제들을 똑딱 만들어냈고, 이를 측면 공간에 넣어서 수개월 이상 고생하면서 구성한 그것들이 보기 좋은 레벨 비트(level-bits)에 방해가 되지 않게 했다.

이런 작은 도전과제들은 이제는 매우 현대적인 플랫폼으로 간주할 수 있는 부분이다. 내가 언급했던 움직임 대부분은 간략하고, 발전에 해를 끼칠 위험이 없다. 간결하면 게이머가 움직임에 집중할 수 있고, 관대하면 디자이너가 게이머에게 놀라움을 안겨줄 수 있다. 놀라움+집중=소통. <페르시아의 왕자(Prince of Persia)>나 <마리오(Mario)>만큼은 아니지만, 이 게임은 필자가 가장 좋아하는 현대적인 플랫폼 게임, *VVVVV*, 즉 본인이 많이 소통한다고 생각하는 게임을 떠올리게 한다.



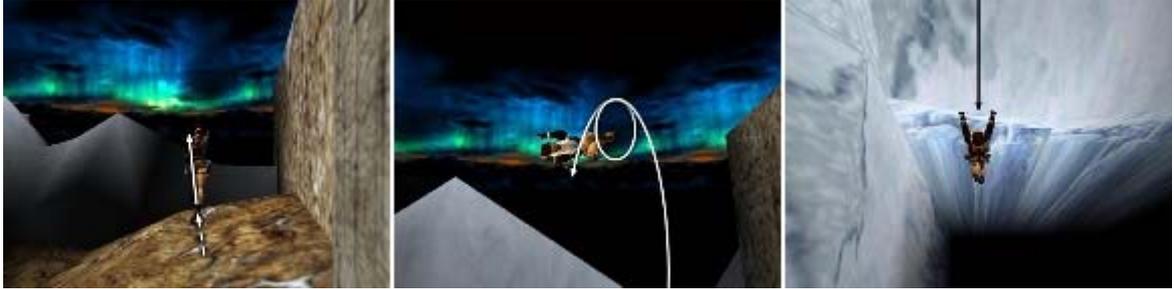
슬프게도 톨레이더의 속편들은 소통하는 방향으로 더 나아가지 못했다. 게임 메카닉에 추가된 요소들은 지루했다. 헤드라인을 사로잡을 변화라면, 약간의 이동수단을 이용할 수 있다는 것과 더 많은 총을 사용할 수 있다는 점이였다.

라라에게는 정글짐과 지프와이어, 사다리 같은 새로운 이동 수단들이 부여됐다. 이것들로 인해 새로운 공간이 창출될 수 있었고, "모험적인" 느낌이 더해질 수 있었다. 하지만 그것들과 상호작용한다는 느낌은 전혀 없었다. 그것들은 대체로 너무 느려서 쓸모 없다는 느낌마저 들었다. 최악의 사례는 <톨 레이더 3>에 도입되었던 기어가기이다. 기어가는 *너무* 느려 터졌다. 그것은 나쁜 아니라 게이머의 지성에 대한 모욕이었다. 카라 엘리슨(Cara Ellison)은 기어가기가 추가되어서 게이머가 라라의 엉덩이를 잘 볼 수 있게 됐다고 생각한다. 필자는 <메탈 기어 솔리드(Metal Gear Solid)>의 영향력을 비난하고 싶지만, [그녀의 글](#)<sup>3</sup>을

---

<sup>3</sup> 참조링크: <http://www.unwinnable.com/2012/06/14/it-made-me-want-to-drown-things->

강력하게 추천한다. 이 글을 보면 냉소를 짓게 될 것이다.



필자에게 생각할 거리를 던져준 게 하나 있었는데, 그것은 바로 공중 180도 회전 점프이다. 이는 위에서 살펴보았던 전략을 가능케 한다. 아마 의도되지 않은 것일 수 있지만 흥미롭다. 따라서 필자는 디자이너들을 변호하기 위해 그것을 이용하지는 않을 것이다.

오리지널 <툼 레이더> 역시 완벽히 좋은 게임은 아니었다. 게임플레이의 최우선은 애니메이션과 텍스처를 드러내는 것이었고, 두 번째는 게임을 인간적으로 그럴듯하게 만드는 것이었다는 사실은 분명하다. 깊이는 사실 의제에 없었다. 개발자들은 플랫폼 장르를 살펴봤고, 턱 끝에서 점프해 가까스로 반대편으로 건너가는 것을 가장 재미있는 부분으로 결정했다. 개발자들은 이를 애니메이션으로 표현했고, 게이머들이 그것을 할 수 있는 훌륭한 장소들을 만들어냈다. 개발자들은 이를 자신의 일로 보았다. 필자가 언급했던 무대장치들은 나중에 덧붙인 것이다.



<툼 레이더> 신작의 플랫폼밍이 정말 이지적인 측면이 있다면 놀랐을 것이다. 그것이 겨냥한 이용자는 <언차티드(Uncharted)>와 <인슬레이브드(Enslaved)>의 팬들이다. 이 게임들은 움직임의 메카닉을 응시할 기회를 주는 게 아니라, 무조건 따르기를 원한다. 이러한 게임들이 널리 칭찬을 받는다는 사실은 매우 놀랍고 당황스럽기까지 하다. 그 게임들이 완전히 가치가 없어서가 아니다. 매우 좋아 보인다. 그러나 나는 이 게임들이 전체주의적인 퀵 타임 이벤트(QTEs)와 의미 없는 배회를 없애기를 바란다. 필자는 우리가 소통은 더 많이 하고 논쟁은 덜 할 수 있기를 바란다.

필자는 위대한 <툼 레이더> 전문가 [스텔라 룬\(Stella Lune\)](http://tombraders.net/)<sup>4</sup>에게서 자문을 받았고, 글에 첨부한 여러 이미지들을 구했다.

---

<sup>4</sup> 참조링크: <http://tombraders.net/>