

게임 전체에 대한 특징

게임 요약:

리틀 나이트메어2는 3d 퍼즐 호러 어드벤처 게임으로 작은 체구의 캐릭터를 이용하여 환경의 오브젝트를 이용하여 퍼즐을 풀며 미지의 세계를 돌아다니는 게임이다. 이 게임의 분위기는 아무 대사나 말이 일절 없이 진행되며 오직 분위기와 상황, 환경만으로 세상을 설명하기에 이 세계관에 대한 궁금증과 여러가지 추측을하게 되고, 주인공들 보다 몇배는 큰 세계를 통해 광활한 공간에 압도되는 경험을 준다.

게임의 특징:

리틀 나이트메어2는 세상보다 훨씬 작은 ‘모노’라는 캐릭터로 미지의 세계를 탐험한다. 플레이어는 계속해서 하나의 방향을 향해 나아가도록 설계되어 있으며 대사 하나 없는 세계를 통해 자연스럽게 배경과 분위기에 몰입하게 만든다. 이러한 몰입은 자연스럽게 환경에 몰입하게되고, 이 게임의 가장 큰 플레이 요소인 환경을 기반으로한 퍼즐과 연결되게 한다.

게임 조작법:

w,a,s,d로 움직이며, space로 점프를 하거나 높은 곳을 올라갈 수 있다.
shift로 달릴 수 있으며 ctrl로 앓을 수 있고 달리는 중에 ctrl를 누르면 슬라이딩이 가능하다.
마우스 좌클릭으로 물건을 들거나 물체에 매달리거나 잡을 수 있다.
q를 통해 식스를 부를 수 있다.
e로 손전등이나 리모콘을 사용할 수 있다.

게임 스토리:

대사와 말이 일절 없기에 상황을 통해 확실히 된것을 기준으로 설명하자면 ‘모노’라는 주인공이 미지의 세계를 탐험하며 어떤 목적을 위해 계속 나아가는 이야기로 챕터1에서 ‘식스’와 만나 서로 협력하게 되고, 숲속에 사람들을 사냥하는 사냥꾼, 도자기로 만들어진 아이들을 가르치는 선생님, 기괴한 마네킹들을 관리하는 의사와 마주치며 이해할 수 없는 세계를 탐험하게된다. 그러다 계속해서 TV를 통해 ‘모노’의 정신을 괴롭히던 의문의 남성이 TV에서 나와 ‘식스’를 납치하게 되고, ‘모노’는 어떤 힘을 각성하여 의문의 남성을 물리치고, ‘식스’가 있는 탑으로 들어가 그녀를 찾게된다. 하지만 그녀는 다른 존재들과 마찬가지로 크기가 커졌으며 기괴하게 뒤틀린 모습을 하고 있었고 그녀를 다시 원래 상태로 되돌려놓게 된다. 이후 무너지는 탑을 탈출하는 과정에서 ‘식스’가 낭떨어지면서 ‘모노’의 손을 놓으며 혼자 유유히 탑을 나가게 된다.

이후 탑의 구렁텅이로 떨어진 ‘모노’는 수많은 세월이 지나며 의문의 남성이 되는 모습을 끝으로 게임이 끝난다.