

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 몰입하게 되고, 이 게임의 가장 큰 플레이 요소인 환경을 기반으로한 퍼즐과 연결되게 한다. 다른 공포게임 장르와의 차별점이 있다면 일반적인 1인칭을 통한 점프스퀘어 위주의 공포가 아닌 사이드뷰 형식의 게임으로서 분위기로 공포감을 조성한다는 것이다. 1인칭 공포게임의 장점은 내가 그 현장에 있다는 현실적인 몰입감을 통한 공포 조성이라면 리나메는 그 공간자체에 몰입을 하기에 분위기에서 오는 공포가 장점이다. 단점이라면 자신은 시야에 대한 제한이 없기에 플레이어블 캐릭터와 추격엔티티와의 거리감을 알 수 있기에 언제 자신이 죽을지에 대한 공포가 없어서 이런 부분에서는 공포감이 떨어진다. 그렇기에 리나메는 추격신에서 다양한 연출을 집어넣어 상황이 실시간으로 움직이는 느낌을 생생히 주어 긴장감을 높이는 방식을 채택했다.

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 낭떨어지에서 ‘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.