[e게임해보니] 너티독의 빅픽쳐? '언차티드:잃어버린유산'

박상범 /2017-09-07 17:56:41

어드벤처 게임 ‘언차티드’는 개발 발표만으로도 GOTY(올해의 게임) 예약이라고 불리는 브랜드다. 하지만 지난 해, 4편 ‘도둑의 종말’ 출시로 주인공 네이트의 이야기를 일단락해 시리즈 종료의 의구심을 갖게 하는가 싶더니 단 1년만에 스핀오프 시나리오인 ‘잃어버린 유산’으로 돌아왔다. ‘언차티드’의 상징인 네이트가 주인공이 아닌 그가 만났던 다른 인물들의 이야기이지만, DLC 수준이 아닌 스탠드 얼론 타이틀에 걸맞는 볼륨으로 채워져 다시 한번 어드벤처 영화보다 더 짜릿한 세계로 유저들을 인도한다.

▲ 쎈 언니의 라이트 스트레이트만큼 짜릿하다.

■ 한 편의 영화같다! ‘잃어버린 유산’ ‘언차티드’ 시리즈는 플레이를 하는 유저는 당연하고, 옆에서 플레이를 구경하는 사람까지 집중하게 하는 매력을 가졌다. 게다가 체력이 안 되는 한 중간에 끊기도 어렵다. 이번 ‘잃어버린 유산’은 여느 시리즈와 마찬가지로 액션 어드벤처 영화에서 손에 땀을 쥐게 하는 모든 요소를 담았다. 추격신, 도망신, 차량/기차 전투신, 퍼즐 풀기 등 ‘언차티드 4’에 비해 플레이 시간이 짧으니 부족하지 않을까라는 우려는 전혀 하지 않아도 된다. 오히려 시나리오 전개 및 비슷한 패턴으로 지루하게 느껴질 수 있는 부분이 줄어들어, 시종일관 긴장과 이완을 적절히 오가며 딱 아쉬울 때쯤 끝난다. 한편으론, 이 정도 플레이 타임이 적당하다는 느낌도 든다. 최근 고대 유적탐사를 주제로 한 액션 어드벤처 영화가 거의 없는데, ‘잃어버린 유산’이면 영화 대신으로 충분히 만족할 것이다.

■ 신작과 DLC의 경계, 그리고 고차원 마케팅(?) ‘잃어버린 유산’이 ‘언차티드 4’의 추가 DLC가 아닌 별매 타이틀로 나왔기 때문에 잘 모르는 유저 입장에선 새로운 시스템과 액

션, 그리고 전작보다 더욱 업그레이드된 그래픽을 기대하고 있을지도 모른다. 하지만 아무리 뜯어봐도 신규 넘버링 작품이라 할만한 부분을 찾기는 어렵다. 기존 ‘언차티드 4’의 모든 시스템과 그래픽 퀄리티, UI, 연출기법, 액션 등에 변경 및 추가 없이 스핀오프 시나리오를 즐기라고 만든 타이틀이기 때문이다. 그럼 DLC인가? 라고 하면, 그렇다고 하기엔 볼륨이 만만찮다. 뒤에 이야기하겠지만 다음 작품을 기대할만한 재미있는 시도도 들어있다. 물론 플레이 타임만 보면 약 7~8시간 정도로 ‘언차티드 4’의 절반 정도다. 유저에 따라 다르겠지만 ‘잃어버린 유산’의 1회차 엔딩을 본 유저들의 대부분은 액션 어드벤처 영화 한 편 잘 봤다는 느낌일 것이다. 아무래도 탄탄한 시나리오와 세계관, 기존의 시리즈에서 주연으로 활약해도 이상하지 않을 존재감을 보였던 캐릭터들의 이야기이기 때문이다. 하지만 이는 마케팅의 일환이 아닌가 싶다. 기존 넘버링 타이틀에 비해 저렴한 가격이고 ‘잃어버린 유산’만 있으면 멀티플레이와 추가 모드 플레이를 즐길 수 있으므로 스탠드 얼론 타이틀은 분명하다. 그런데 이 게임을 처음 접하고 ‘언차티드 4’를 비롯한 이전 작품에 대한 유혹을 뿌리칠 수 있는 유저가 얼마나 있을까? 참고로 ‘언차티드’ 시리즈는 PSN에서 단골 세일 품목이다.

■ '언차티드'의 미래를 향한 ‘잃어버린 유산’ 앞서 언급했듯 그래픽이나 시스템 모두 ‘언차티드 4’를 기반으로 하고 있고 멀티플레이도 ‘잃어버린 유산’ 구매자만을 위한 독특한 모드가 있는 것도 아니다. 하지만 ‘잃어버린 유산’은 ‘언차티드 4’에서 시도했던 오픈월드에 대한 실험을 좀 더 과감하게 적용했다. 사실 처음에는 너무 자연스러워서 전혀 눈치채지 못했는데, ‘언차티드 4’의 마다가스카르를 배경으로 한 오픈월드 실험을 게임 전체로 확장해 본 것 같은 느낌이다. 무대가 작아진 영향도 있겠지만 분명히 지역이 바뀌고, 챕터가 넘어가는데 로딩 화면이 안 나온다. 다음 신으로 변경되는 화면 전환도 없다. 여주인공 클로에가 등장하는 처음 시장 장면부터 엔딩까지 모든 장면이 원 테이크로 이어진다. 저기 지평선 끝에서 여기까지 왔다라고 알려주는 듯 마지막 엔딩 장면은 ‘이런 오픈월드 어드벤처 게임은 어때?’ 라고 유저에게 물어보는 것 같다. 물론 전혀 불편하지도 이상하지 않았다.

▲ 이게 엔딩은 아닙니다.

아무래도 어드벤처 게임의 특성상 원사이드로 진행될 수 밖에 없는 플롯으로 오픈월드가 무슨 의미가 있을까 싶겠지만, 너티독은 이를 찾아가는 과정을 유저에게도 경험하게 하고 피드백을 받아 더욱 견고하게 하고 있다. ‘툼레이더’가 매우 한정된 지역이긴 하지만 생존이라는 콘셉트로 성공적인 평가와 변신을 꾀했던 것처럼 ‘언차티드’의 오픈월드에 대한 꿈은 조금씩 이뤄지고 있는 것 같다. ‘잃어버린 유산’의 클로에와 나딘의 이야기는 이제 시작했을 뿐, 다음 모험과 너티독의 오픈월드에 대한 실험과 도전이 계속되지 않을까 한다. 다른 캐릭터들의 이야기도 풍부한데, 언제쯤 풀어놓을 것인지도 궁금하다. 2018년 출시 예정인 ‘라스트 오브 어스 파트2’를 거쳐 나오게 될 ‘언차티드 5’가 지금까지 우리가 알고 있던 너티독 게임에 대한 개념을 송두리째 파괴해주길 기대한다.

▲ 너티독 : 넌 나의 빅픽쳐에 대해 아무것도 몰라.

http://www.betanews.net