

Need for Speed - Most Wanted(모스트 원티드)



NFS(니드포스피드) 언더그라운드 1, 2에서 보여주었던 색다른 레이싱 스타일도 좋았지만 경찰추격이 없는 NFS는 뭘랄까.. 도시락 까봤더니 밥만 있고 반찬은 빠진 느낌이었다. 최근에 발표한 Most Wanted는 부제에서도

알 수 있듯이 범죄 스릴러 게임으로 마치 Hot Pursuit의 후속작처럼 느껴진다. 짜질스러운 엑스트라 노릇에 불과한 Hot Pursuit의 경찰들과는 달리 이번에는 주연급 골칫거리로 급등했다.

스토리는 매우 간단하다. 악명높은 악당에게 빼앗긴 자신의 차를 되찾기 위해 자신의 악명을 높이는 것이다. 15명의 블랙리스트를 하나씩 지워가면서 자신의 악명을 높이기 위해 경찰을 대상으로 갖은 악행을 저질러 몸값(?)을 올려야 한다. 일반 레이싱 중에도 들이닥치는 경찰과의 추격전은 블록버스터 영화보다도 짜릿하다.

모스트 원티드는 박진감 넘치는 그래픽과 사운드를 제공한다. 최신 그래픽 기술을 도입한 광원처리와 입체감이 느껴지는 반사광, 최적화가 잘 이루어진 그림자 처리 그리고 무엇보다도 언더그라운드에서 보여주었던 실제로 존재하는 듯한 3D지형은 더욱 정교하게 모델링되었으며 규모도 커졌다. 그리고 부품별 튜닝, 도색, 스티커를 붙이는 등 자동차의 모양도 취향에 맞게 바꿀 수 있다.

전작에 비해 눈에 띄게 다른점은 옵션설정 하듯이 세부적인 퍼포먼스 튜닝을 할 수 있어 지형의 특성이나 자동차의 능력에 따라 상호보완하여 사용할 수 있다. 또한 순간적으로 빠른 스피드를 낼 수 있는 니트로와 반대되는 개념으로 스피드 브레이커가 있어 긴급한 상황에서 사용하면 매트릭스를 연상케 하는 화면이 연출되면서 세밀한 컨트롤이 가능해진다. 벽에 꼬라박기 직전이나 경찰이 길목에 죽치고 있을 때 유용하게 사용된다.



게임 초반에는 스피드 브레이커로 인해 매우 쉬우면서도 재미있고 흡입력 있는 전개가 많은 게이머를 사로잡을 것이다. 드라이브가 쉬워진 만큼 게임의 난이도는 전반에 걸쳐 등장하는 경찰들의 AI(인공지능)에서 결정된다. 이들의 AI는 많은 게이머를 짜릿함과 짜증스러움이 교차하는 향연을 펼쳐줄 것이다. 특히 히트레벨 6에서 마지막 도주미션은 5시간가량을 삽질(?)하게 만들기도 했다. 중후반(블랙리스트 5-6)에 접어들면서부터 이 게임의 난이도는 결코 쉽지가 않다는 것을 몸소 체험할 것이다. 추격전에서 알아낸 몇 가지 팁을 요약하면 다음과 같다.

레퍼토리

1. 가까운 고속도로를 찾아 진입
2. 목적을 달성할 때까지 최고속으로 도로공략(헬기는 씹어도 됨)
3. 목적달성 후 고속도로를 이탈
4. 좁은 골목주행이나 자신만의 따돌림 경로로 운행
5. 쿨다운 상태가 되면 잽싸게 숨기

위기대처

1. 진을 치거나 스파이크 : 스피드 브레이커 사용 후 가급적 비켜가거나 틈새로 부딪힘
2. 전방에서 달려드는 SUV : 살짝 비켜줌(최고속도에서 유리)
3. 측,전방 블록 : 전속 후진으로 빠진 후 180도 급회전 역주행
4. 사방 블록 : 계속해서 악셀을 밟아주고 니트로 혼용
5. 4번상황에서 채포게이지가 모자람 : 스피드 브레이커 사용

모스트 원티드에 아쉬운 점이라면, 아케이드 지향적인 NFS가 되어버린 것이다. 기존에도 그런 경향이 없지는 않았지만 전작에서 풍겨주었던 시뮬레이션틱(?)한 맛이 사뭇 그립다. 그리고 세계의 명차들을 게임에서 경험한다는 컨셉이 바로 NFS의 시작이었다. 그런데 이번에는 웬일로 페라리가 등장하지 않는다. 최근 페라리가 라이선스를 강화해서라고 한다. NFS에 페라리가 빠지는 것은 말이지... 도시락 까봤더니 리필안된 도시락 이었다는 느낌이라구.(대신에 투스카니라도 넣어주셈!)

EA사의 니드포스피드는 단 한편도 거르지 않고 즐겼다. 그 중에도 이번에 발표한 Most Wanted는 역작으로 기록될 만큼 높은 완성도를 보여준다. 특히 지형의 디테일은 FPS의 지형으로도 무리가 없을 정도이다. 그리고 아주 높은 사양의 컴퓨터가 아니더라도 무리없이 즐길 수 있도록 최적화가

잘 이루어 졌다. 꼭 레이싱게임을 즐겨하는 게이머가 아니라도 한번쯤
즐겨보길 권장한다.