



## 게임کم اما란스 전설

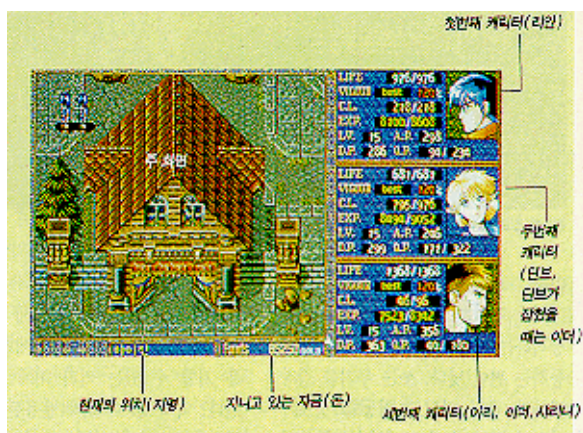
### 사람을 무기력하게 만드는 괴질, 혼수병

이 게임은 일본 PC-9801 시리즈용 게임을 대만의 천당조가 컨버전, 한글화한 것이다. 이 게임의 주인공들인 리안과 단브는 신으로 설정되어 있다. 남자 주인공 리안은 제48석성신이며, 여자 주인공 단브는 제93석성신이다. 리안은 만선커라고도 불리우는 전투 능력이 뛰어난 캐릭터이고, 린브는 아마란스라는 꽃의 화신이며 이 게임의 주된 역할인 해몽사의 능력을 가진 요정이기도 하다. 이 두 명이 위기에 빠진 라모 행성을 구하는 이야기가 주된 줄거리이다. 라모 행성에 새로운 섬이 하나 솟아오르게 되고 이 섬으로 보내어진 각국의 해군 전함들은 이 섬의 요괴들로부터 모두 제압당한다. 또한 라모 행성 전역에는 혼수병이라는 괴질이 널리 창궐하게 된다. 이 혼수병은 무기력하게 꿈 속에서만 헤메이다가 끝내는 죽고 마는 무서운 병이다. 단브는 이 병을 고치는 해몽사가 된다. 해몽사는 혼수병에 걸린 자의 꿈 속에 들어가 그 꿈을 지배하는 근원을 해결함으로써 그 병으로부터 벗어나게 하는 역 할을 한다. 더리아라는 이름의 도시에서 단브와 리안은 해몽의 일을 수행하며 이 게임은 시작된다.

### 마우스로만 조종한다

이 게임은 마우스로만 조작된다. 좌측 마우스 버튼은 원하는 명령을 수행하는 기능이다. 이동, 대화, 전투, 옵션 메뉴의 선택에 이르기까지 모든 수행 명령은 좌측 버튼이다. 즉, 이동하려면 좌측 버튼을 누르면서 원하는 방향으로 끌기만 하면 된다. 이에 비하여 우측 버튼은 행위의 취소와 메뉴를 불러오는 기능이 있다. 특별히 대화시의 우측 버튼은 대화 내용을 빠르게 출력시킬 수 있는 장점이 있기도 하다. 메뉴 윈도우에서 자신이 원하는 항목으로 이동하기 위해서는 원하는 항목으로 마우스 커서를 끌면 된다. 특히 이 게임은 항목에 대한 도움말 기능이 있다. 그것은 항목의 왼쪽 앞에 마우스 포인터를 두면 ⑥ 모양의 포인터로 바뀐다. 그때 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 그 항목에 해당하는 도움말이 출력된다. 이 게임에서 원하는 인물과 대화를 하려면 원하는 인물에 다가서기만 하면 된다. 이는 도구를 얻거나 문 종류를 열고자 할 때도 마찬가지이다.

### 주 화면



### 인물의 개인 정보

LIFE 2000/2000	캐릭터 얼굴
VIGOUR good 100%	
CL 1000 / 1000	
EXP30000 / 30000	
LV 25 AP 400	
DP 355 QP 530 / 600	

LIFE 2000/2000	캐릭터 얼굴
VIGOUR good 100%	
CL 1000 / 1000	
EXP30000 / 30000	
LV 25 AP 400	
DP 355 QP 530 / 600	

#### \* LIFE

체력 수치, 0이 되면 인물이 죽고 게임이 끝난다.

#### \* VIGOUR

건강 수치, 60 이하(bad)로 떨어지면 LIFE 수치가 같이 떨어진다.

#### \* CL

주술을 사용할 수 있는 여력

#### \* EXP

경험치, 다음 레벨로 승급할 수 있는 수치와 현재 경험치

#### \* LV

현재의 등급, 레벨이 오르면 각 수치들도 동반 상승한다.

#### \* AP

공격력, 레벨 공격력과 무기에 의한 공격력을 합친 수치

#### \* DP

방어력, 레벨 방어력과 보호 장비 방어력을 합친 수치

#### \* QP

순간 행동력이라 정의할 수 있다. 이 수치는 등급으로 제공되는 기본 행동력에 장비의 중량을 제한한 개념이다. 전투 중 행위에 커다란 영향을 미치는 중요한 수치이다. 이의 적절한 배분이 전투에서의 승리를 가져올 수 있다.

## 다양한 옵션

#### \* 막사

체력을 회복할 수 있는 옵션이다. 휴식을 취하고자 할 때 이 옵션을 선택하면 된다. 이 옵션은 도시 내에서는 사용할 수 없으며 옵션을 취할 수 있는 장소는 지정되어 있다. 즉, 도시를 벗어난 장소나 배에서는 승선 객실, 항공기 내부, 황야, 신전의 내부 등에서 전투를 수행하고 난 다음에 바로 이 옵션으로 휴식을 취할 수 있다.

#### \* 도구

도구를 사용할 수 있는 옵션이다. 주로 약재 등을 사용하기도 하며 특별히 곡괭이 같은 장비를 쓰는 경우도 있다.

#### \* 주술

주술은 마법과 같은 개념으로 쓰인다. 특히 이 게임에서 저장은 "시간 기억술"이라는 이름의 주술, 불러오기는 "시간 회상술"이라는 이름의 주술로 설정되어 있다. 따라서 일반 모드에서도 이 모드는 자주 쓰인다고 할 수 있다.

#### \* 장비

게임 진행 중에 획득하게 되는 여러 장비를 장착하거나 장착 해제하는 옵션이 다. 이 옵션을 선택하면 개인 장비의 장착 현황이 나타난다. 이 모드에서 무기나 방어구 따위들을 장착하거나 해제할 수 있다.

#### \* 환경

게임 환경을 설정하는 옵션이다. 이동, 전투, 문자 표시 등의 속도를 지정하는 항목이 있으며 화면 효과와 배경 음악 등도 제어할 수 있다. 또한, 게임에서 도스로 빠져나가는 '게임 끝'의 항목도 있다.

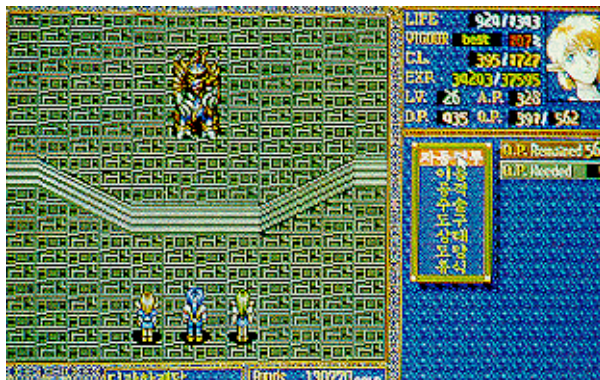
#### \* EXIT

옵션 항목을 떠나 게임으로 돌아가는 옵션이다.

## 전투 모드

적을 만나면 자동으로 전투 모드로 들어간다. 전투 모드에서 공격 시작은 QP가 높은 자가 차지한다. 전투 모드 아래에서의 행동은 '턴(TURN) 방식'으로 이루어지는데, 이 턴 방식의 게임에서는 한 번의 턴이 이루어지는 것을 대체로 라운드 (ROUND)라고 부른다. 라운드의 우선권은 QP가 좌우하게 되는데, QP가 바닥나면 '취기'라는 상태가 되어 공격권을 다음 대상에게 넘겨주게 되는 방식이다. 이 순서에 따라 모든 공격이 한 차례씩 끝나는 것을 1턴이라 본다면 턴이 끝나는 순간, QP는 정상 회복된다. 적을 제거하고 나면 그에 해당되는 경험치는 각 대원들에게 평균 분배되며, 적의 수준에 맞는 자금(돈)이 획득된다. 의식 세계(꿈 속 여정)의 전투에 의한 경험치는 꿈 속으로 들어가지 않은 대원에게도 분배된다. 전투가 시작되면 오른쪽에 전투 행위 옵션에 해당하는 윈도우가 떠오르게 된다. 그 중 원하는 명령으로 전투를 수행하면 된다.

## 전투 행위 지정



전투에 필요한 명령을 내린다.

#### \* 이동

이동 거리는 QP가 좌우한다. 적을 공격하는데 유리한 원하는 장소로 이동하는 편이 낫다. 쏘는 무기를 장착했다면 근접 거리로 이동할 필요가 없으며 화면 속에 보이는 여러 은폐 및 엄폐물은 지형을 이용한 방어에 아무런 영향을 주지 못한다.

#### \* 공격

공격을 가하는 정도에는 세 종류가 있으며 도검류의 무기는 적에게 타격을 가할 수 있는 거리 내에 있어야 한다. 역시 QP에 의해 운용된다.

#### \* 주술

주술은 먼저 시전자와 시전 대상을 선정하여야 한다. 그런 다음 QP와 CL 수치에 의해 제한된 값으로 주술이 시전된다. 일반 공격과 다른 점은 거리에 제한을 받지 않는다는 것이다.

#### \* 도구

게임 중 도구 사용을 하는 옵션이다. 주로 사용되는 도구는 회복 약제이다. 또한 투척용 도구를 사용할 수 있는 항목이기도 하다. 도구 중에서 '수리검'과 '폭파 수리검'은 막강한 투척용 무기이다. 공격 중 도구의 사용은 제한이 없어 첫 공격을 감당해 내고 난 후라면 어떤 적이라도 이 도구로 제거할 수 있다. 돈을 될 수 있는 대로 많이 모아서 수리검 및 폭파 수리검을 많이 사 둔다면 게임은 한결 쉬워질 것이다.

#### \* 철수

도망가는 옵션이다. 적이 강할 때에나 불필요한 전투라면 이 옵션으로 적을 피할 수 있다. 이 경우에도 QP는 작용하며 QP가 바닥난 상태에서는 도망이 실패한다.

#### \* 종료

강제로 전투를 끝낸다. 남아있는 QP는 CL로 전환된다.

#### \* 자동 공격

컴퓨터에 의해 제어된 공격이다. 이 옵션은 플레이어가 모든 행위를 설정하지 않아도 알아서 자동으로 전투한다.

### 무기 및 보호 장비

무기와 보호 장비는 다양하다. 대체로 가격이 높을수록 양질의 무기라고 보면 된다. 주의할 점은 장비를 장착할 때 나타나는 수치를 잘 참조하라는 점이다. 이 수치가 바로 척도이다. 따라서 새로운 장소로 이동할 때마다 무기 상점, 방패 상점을 둘러 자신의 장비 수준을 올려 놓아야 한다.

### 주술

주술은 CL 수치에 의해 제한을 받는다. 등급이 올라갈수록 이 수치를 높일 기회는 여러 번 있다. 주술은 도시의 주술사에게서 구매하게 되는데, 주술은 가질 수 있는 한계가 있다. 따라서 불필요한 주술은 팔고 더 나은 효력을 가지는 주술을 사들이는 방식으로 운용하여야 한다.

### 회복 계통

#### \* 개인 체력 회복

한 명의 체력을 회복시킬 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

#### \* 전원 체력 회복

대원 전체의 체력을 회복시킬 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

#### \* 개인 건강 회복

한 명의 건강을 회복시킬 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

#### \* 전원 건강 회복

대원 전체의 체력을 회복시킬 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

### 방어 계통

#### \* 공격 방어술

전투 중, 한 대원의 방어력을 높일 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

#### \* 주술 방어술

한 대원을 적의 주술로부터 보호할 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

### 공격 보조 계통

★ 행동력 상승술

전투 중, 한 대원의 행동력을 높일 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

★ 행동 금지술

적을 일정시간 동안 움직이지 못하게 할 수 있다. S, M, L의 세 가지 종류 중 L이 가장 효과가 높다.

★ 봉적술, 봉요술, 봉마술

적으로 하여금 일정 시간 동안 주술을 못쓰게 할 수 있다. 봉마술이 가장 효과가 높다.

## 공격 계통

★ 화계통 주술[화염술, 화주술, 화해술]

적에게 불공격을 가하는 주술이다. 화해술의 효과가 가장 높다.

★ 수계통 주술[풍설술, 수조술, 해소술]

적에게 눈 또는 물로 공격을 가한다. 해소술의 효과가 가장 높다.

★ 풍계통 주술[질풍술, 폭풍술, 용권술]

적에게 바람으로 공격을 가하는 주술이다. 용권술의 효과가 가장 높다.

★ 번개 계통 주술[산전술, 뇌격술, 폭뇌술]

적에게 번개 공격을 가하는 주술이다. 폭뇌술의 효과가 가장 높다.

★ 대지 계통 주술[석격술, 낙석술, 지진술]

적에게 돌과 지진으로 공격을 가하는 주술이다. 지진술의 효과가 가장 높다.

★ 우주 계통 주술[우주무적원석술]

최강의 주술이다. 우주에서 원석이 떨어져 적을 공격한다. 1000 정도의 CL 수치가 필요하다.

## 아들을 찾아달라는 여관 주인

주인공 딘브는 더리아 시에서 활약하고 있는 해몽사이다. 그녀는 장래를 약속한 친구 리안과 함께 더리아 시에서 혼수병에 빠진 사람들을 치료해 주는 일을 하게 된다. 마침 신문에는 혼수병을 고칠 수 있는 인물은 딘브뿐이라고 기사를 게재하고 있어서 더욱 그녀의 명성은 알려지게 된다. 더리아 시의 여관(Inn)에서는 여관 주인이 친절하게도 딘브에게 무료로 숙식할 수 있게 해준다. 도시의 중심 광장에서 해몽의 일을 하게 된다. 이 곳에서 최소한의 필요한 자금과 장비를 구입하여야 한다. 어느 날, 커란국의 마거리아 시에서 박람회와 열린다는 것과, 그 곳에는 혼수병이 창궐하고 있다는 소문을 들은 딘브와 리안은 그 곳으로 가 해몽의 일을 할 결심을 굳히게 된다. 혼수병이라는 괴질은 계속 잠만 자다가 결국에는 죽음에 이르게 되는 무서운 병이다. 딘브와 리안을 찾아온 여관 주인은 자신의 아들을 찾아달라는 부탁을 한다. 그 아이는 더리아 시의 열차역에서 찾을 수 있다. 여관집 주인 아들을 만나면 집으로 돌아가라는 당부를 해주도록 하자. 그리고 아이의 말을 새겨 듣는다. 여관 아이로부터 마거리아 시의 박람회 이야기를 전해 들은 딘브는 점점 마거리아에 가고 싶다는 열정이 사로잡히게 된다. 그 다음은 여관 주인을 찾아가는 것이다. 여관 주인을 만나려면 여관 출입문의오른쪽을 이용하여야 한다. 이 부분이 상당히 혼동되기 쉬운데, 입구에 진입 즉시오른쪽으로 마우스를 끌면 여관 2층으로 가게 된다. 여관 주인과의 대화 중에서 마거리아로 가고 싶다는 말을 한다. 그러면 여관 주인은 여관비를 정산한 나머지 금액인 400 Gold를 줄 것이다. 여관비를 정산한 다음 바로 역으로 가서 기차표를 산다. 무기와 보호 장비의 구입은 턱없이 부족하다. 더리아 시 여기저기에서 보이는 불량방파와 전투하도록 하자. 레벨 상승과 자금을 마련할 수 있다. 대원 중 한 명이라도 죽으면 게임이 끝나므로 게임 저장에 소홀함이 없도록 한다. 더리아 시의 적들은 초반에 경험치를 쌓기에 적절하다. 모두 없애고 나면 다시 생성되기 때문에 모두 쓸어버리고 난 후 여기저기를 기웃거리면 다시 적들이 생성된다. 따라서 귀찮더라도 꾸준히 적을 섬멸하며 충분한 준비를 하도록 한다. 돈이 쌓이면 각종 주술과 도구 및 무기와 보호 장비를 장만한다. 여관에서 숙박하면 모든 개인의 기술적 수치들이 채워진다. 더리아 시의 여관은여관 주인의 감사 표시로 하룻밤은 공짜이다. 다음 날 아침 열차역으로 간다. 마침 열차는 도착된다. 열차가 오도록 하려면 마냥 기다리기만 하면 되는 것이 아니다. 이 게임은

어드벤처 게임의 로직과 같아서 가만 있으면 절대 기차가 오지 않는다. 따라서 기차가 오기까지 어떤 일을 하여야 한다. 그것은 계속 기다리는 승객들과 함께 대화를 나누어야 한다는 것이다. 한 번이 아니라 여러번 반복하여야 한다. 반복되는 대화는 점점 다른 내용으로 옮겨지고 그러면 기차가 도착하게 된다. 이런 로직은 다른 경우에 마찬가지로 적용된다. 진도가 나가지 않으면 계속 사람들과 만나 대화하여야 한다. 대화 내용이 달라지지 않으면 특정 인물과의 대화를 진행시키지 않았다는 뜻이다. 다가온 기차는 뜻밖에도 무기로 중무장한 장갑 열차이다. 이 열차의 우두머리는 '뇌커스'라는 이름의 여자인데 딘브를 보자마자 공격을 가해온다. 딘브와 리안은 악의 세력에게서는 눈에 가시같은 존재인 것이다. 열차의 플랫폼은 삼시간에 난장판이 되고 기차역 입구에서 전투가 벌어지게 된다. 한 차례 전투에서 승리를 거두면 더리아 시의 구석으로 리안과 딘브는 도망가게 된다. 열차 대신에 다른 방법을 써야 게임이 진행되는 것이다. 주술점 앞에는 소녀가 서 있다. 그녀와 대화하자. 그 소녀는 도구점 점원인 아리가 그들을 찾고 있다는 사실을 알려준다.



도구점 점원인 아리

도구점으로 가면 아리는 찾을 수 없다. 아리의 할아버지와 대화한 후 도구점을 나서면 빗방울이 떨어진다. 도시의 서쪽 나무 숲 근처로 간다. 리안과 딘브는 그들을 쫓는 군인들과 비를 피해 나무 숲속에서 잠시 쉬게 된다. 그러면 그 곳으로 아리가 찾아와서 대화를 나누게 된다. 아리는 화물선을 이용하여 마거리아 시로 갈 것을 권한다. 더리아 항으로 가자. 더리아 항구는 더리아 시의 남쪽에 있다. 정박해 있는 화물선 오스카 호를 찾아가면 선장으로부터 승객을 받을 수 없다는 말을 듣게 될 것이다. 더리아 시로 다시 돌아오자. 다시 아리를 만날 수 있다. 아리는 배를 탈 수 있는 다른 방법을 생각하겠다는 말을 남기고 가 버린다. 여기저기 헤매이다 다시 주술점 앞의 소녀가 아리를 만나라는 메시지를 전해줄 것이다. 도구점으로 가자. 아리가 있다. 아리는 술집 여자를 이용하는 방법을 알려준다. 밤에 일어난 리안과 딘브는 더리아 항 근처의 술집을 찾아 술집 여자와 대화한다. 술집 여자에게 선원을 유인해 달라고 부탁하는 것이다. 술집 여자와 대화할 때 주의할 것은 리안이 술집 여자와 함께 술집 안으로 들어가 단독 대면을 해야 한다는 점이다. 이 대화를 마치면 배를 탈 수 있다. 배를 지키던 선원이 술집 여자의 유혹에 잠시 자리를 비운 것이다. 배에 승선하면 아래층 선창으로 내려가 구석 자리에 숨어야 한다. 도중에 선창 바닥에서 망원경을 반드시 얻어야 한다. 배의 아래 구석에서 잠시 휴식을 취하고 나면 비가 그쳐 있고 배는 지난밤 폭풍우 때문에 육지와 멀어져 있다. 리안이 망원경을 사용하여야 한다. 도구 모드에서 망원경을 사용하면 다시 더리아 항으로 돌아오게 되고 선장으로부터 승선 허가를 따내게 된다.

## 해적들로 들끓는 마거리아로 가는 뱃길

선장을 비롯한 모든 선원과 2번 이상 대화를 하여야 한다. 선장은 마거리아까지 태워주기로 한다. 선창에는 이누라는 이름의 선원이 도구를 판다. 이런 식으로 거듭 대화를 시도하다 보면 어느 새 해적이 자주 출몰하는 위험 수역을 지나고 있다는 정보를 접하게 된다. 갑판으로 올라가면 대포로



무장한 함대를 볼 수 있다. 첫 번째 해적과의 전투이다. 위선 대좌라 불리는 적함의 함장은 리안과 딘브를 죽이라는 명령을 내린다. 첫 번째 공격을 물리친 다음, 선장과 상의하여 대포를 먼저 제거하자라는 계획을 세운다. 그 대포를 제거하면 도망칠 시간을 벌 수 있다는 계산이다. 그런 식으로 대포를 지키는 자를 제거하고 달아나면 충분히 도망갈 수 있다. 추격해 오던 적함은 지나친 과속으로 폭발한다. 그 순간, 오스카 호의 뒷 갑판에 숨어있던 밀항자의 소식이 알려진다. 오스카 호가 출항할 때 기관실에 몰래 숨어 있었던 것이다. 이 밀항자는 더리아 시의 점원인 아리이다. 아리는 리안의 동생이라 속이고 풀려나게 된다. 선창에 있을 무렵, 갑판에서 다시 소동이 벌어진다. 또 하나의 해적선이 접근해온 것이다. 리안 일행은 해적의 두목을 잡는 것이 가장 빠른 해결책임을 알고 해적선의 선창 깊숙한 곳을 간다. 다른 해적과 대면하게 되면 도망가야 한다. 힘을 비축하여 해적 두목과의 전투에 임하도록 한다. 해적 두목 옆에는 두 소녀가 잡혀 있는데, 한 명은 요정 샤리니이고, 다른 한 명은 혼수병에 걸려 잠자고 있는 카디애마라는 소녀이다. 두목을 없애고 두 소녀를 구한다. 그 다음은 혼수병으로 잠들어 있는 소녀를 구할 차례이다. 딘브는 리안과 함께 소녀의 꿈 속 세계로 들어가게 된다. 꿈 속의 세계는 모두 미로 구조이다. 이후에 나오는 꿈 속 세계 모두가 거의 같은 구조로 되어 있다. 도착 지점에서 미로를 제대로 헤쳐나가면 수풀 지역이 나온다. 이 수풀 지역을 무사히 헤쳐나가면 신전이 나타난다. 신전 안의 미로 구조를 헤쳐가면 해당 지역의 괴수를 만나게 된다. 이 게임에서 제공되는 모든 꿈 속 세계는 모두가 이런 구조로 되어 있다.



꿈 속의 세계로 들어가는 리안과 딘브

카리애마의 꿈 속 세계에는 리푸라라는 괴수가 있다. 역시 이 세계에도 주민들이 있는데 빠짐없이 대화를 하도록 하자. 신전 북쪽에 여자 제사장이 있다. 리안 일행은 다른 곳을 다녀온 다음, 그 거울 앞에서 샤리니와 똑같은 소녀를 만나게 된다. 그녀는 거울이 바로 이동할 수 있는 이동 장치라는 것을 알게 된다. 샤리니 자신은 그 곳으로 갈 수 없으니 대신 리푸라를 제거해 달라는 부탁을 한다. 제사장이 있는 곳으로 가면 리푸라를 제거하지 못하면 소녀를 깨어나게 할 수 없다고 말한다. 이 신전 내부에 보이는 거울의 통로를 이용하여 전진하면 리푸라의 제단에 갈 수 있게 된다. 길은 어렵지 않다. 리푸라는 리안을 용사 만션커라고 부른다. 리푸라를 제거하자. 그러면 그 화신을 지배하고 있던 악령은 사라지고 리푸라는 다시 정상으로 돌아온다. 리푸라 자신도 자신을 지배하고 있던 그 사악한 힘의 실체를 알지 못한다는 말을 할 것이다. 소녀는 혼수병에서 해방되고, 선장은 리안 일행이 사흘 동안 잠을 자고 있었다는 말을 한다. 무사히 마거리아 항구에 도착하고 선장 일행과 작별한다. 샤리니는 소녀의 할머니 맥으로 소녀를 데리고 간다.

## 본격적으로 꿈을 해석하는 딘브

마거리아 시에 들어가면 많은 군중들로 법석대는 박람회장을 볼 수 있다. 박람회장은 이동 놀이터가 있는데 규정에 의하면 이동 놀이터에 처음 방문한 자는 공짜로 한번 놀이 시설을 이용할 수 있다고 한다. 이동 놀이터에서 즐기는 주민들과 대화해 보면 딘브의 명성을 익히 알고 있다. 그들은 해몽의

집을 차려서 많은 사람들에게 도움을 주라고 충고한다. 박람회장 서쪽에는 이 행사의 주최자인 포랑 선생이 있다. 그와 만나 대화하여야 한다. 포랑은 딘브의 요청에 쾌히 승락하고 해몽의 집을 차리는데 최소한 하루가 소요되니 다음 날까지 기다리라고 한다. 해몽의 집을 차리기까지 마거리아 시를 이곳저곳 다니면서 장비도 업그레이드하고 도구도 장만하며 아울러 자금도 축적하도록 하자. 특히 이 도시의 중앙에 있는 건물은 가운데를 경유하면 불량방파를 만날 수 있다. 돈과 경험치를 축적시키기에 아주 적합한 장소이다. 귀찮더라도 많은 돈을 장만하도록 한다. 마거리아 시의 여관에서 숙소를 잡고 다음 날부터 본격적으로 해몽의 일을 시작한다. 박람회장에 마련된 해몽의 집에는 손님들이 자주 찾아온다. 주로 꿈을 해석해 주는 역할을 하고 그에 대한 수고비를 받는다. 해몽의 집에는 뒷문으로 들어간다. 손님들의 꿈을 해석해 준 다음에는 여관에 가서 휴식을 취한다. 다음 날은 어떤 여자가 찾아와서 주술점 2층에서 잠만 자는 자신의 아들을 치료해 달라는 부탁을 한다. 딘브와 리안이 꿈 속의 세계에 들어갈 시간이다. 이번의 꿈 속에는 지신 사패라가 발광을 일으킨 것이다. 신전에 있는 전사의 묘지를 지키는 사람으로부터 사패라에 관한 이야기를 듣는다. 수많은 전사가 사패라를 제거하기 위하여 들어갔다가 모두 숨을 거두었다는 이야기다. 공간 이동을 할 수 있는 거울 앞에서 죽어가는 전사를 만날 수 있다. 묘지를 지키는 사람에게 다시 연락을 하여 그 전사의 주검을 옮기고 난 다음에야 이곳의 제단에 있는 사패라에게 갈 수 있다. 사악한 힘에 의해 지배되었던 지신을 제거하고 나면 주술점 2층의 소년이 깨어난다. 계속 해몽의 일을 하고 있다 보면 파비라는 이름의 신문 기사가 등장할 것이다. 이 기사를 만나야 다음 사건이 진행된다. 혼수병에 걸린 남편을 위하여 찾아온 아주머니를 만날 수 있다. 이번 꿈 속의 이벤트는 수신 카마의 발광 때문이다. 신전의 영주로부터 홍수정을 받아야 한다. 수신을 만나 그를 제거하면 홍수정에 수신 카마가 봉인되고 봉인된 수신 카마는 희달지조라는 곳으로 날라가 버린다. 수신 카마를 제거하고 난 후 여관에서 휴식을 취한다. 그 다음날은 신문에 실린 새로운 기사로 하루가 시작된다. 기사 내용은 요제 공화국에 있는 쿠스 광산에서용의 알이 발견되었다는 것이다. 리안 일행은 쿠스 광산에 가기로 한다. 박람회장의 포랑 선생과 작별을 고하고 기차역으로 가서 새라 호라는 열차를 탄다. 해현 거리라는 별칭을 가지고 있는 비라 시로 먼저 여정을 잡는다. 비라 시에서 다시 배를 타고 다보도의 쿠스 광산으로 가게 된다.

## 혼수병에서 깨어난 선장

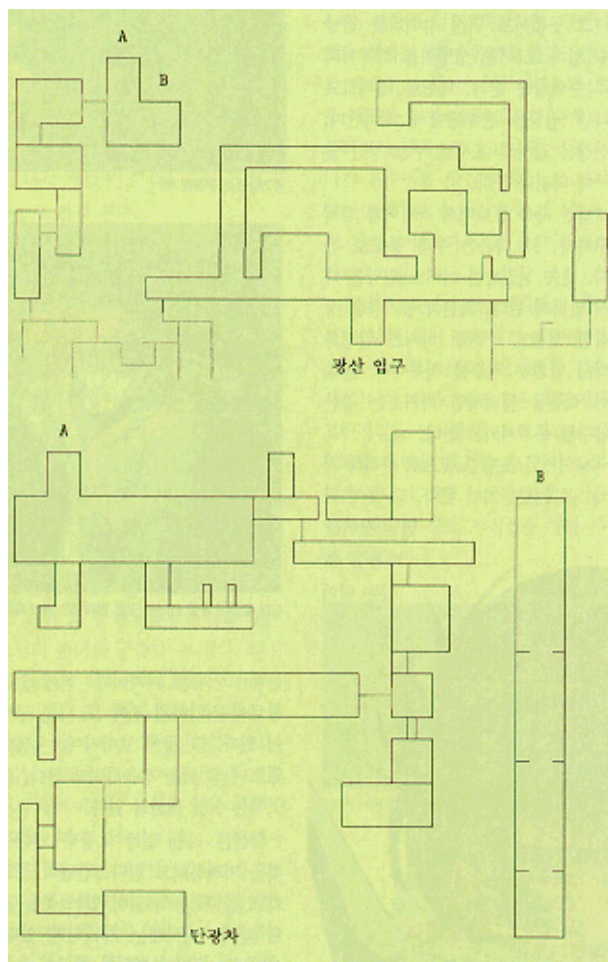
열차를 타면 어떤 아이가 통로를 막고 서 있다. 그 아이의 엄마를 찾아야 한다. 열차 남쪽 부근에 있는 그 아이의 엄마를 찾아 대화하면 아이는 길을 열고, 리안 일행은 기차의 끝 지점까지 자유로이 왕래할 수 있게 된다. 열차 앞 부분에는 불량배들이 진을 치고 있다. 열차의 남쪽 부분에서 노인 한 명을 만날 수 있다. 이 노인과 대화하고 나면 그 불량배들에게 잡혀 있는 노인의 손녀를 구출할 수 있다. 다시 그 노인과 대화한다. 노인은 신문에 난 기사 내용 하나를 알려준다. 그 내용은 미아 국에 거대신병이 나타났다는 소식이다. 그 거대신병은 지식신의 심복이라는 사실도 알게 된다. 비라 역에 도착한 다음, 그 곳에서 다보도로 가는 배편을 알아보자. 그러나 배표를 사려 해도 표파는 아가씨가 자리에 없다. 표파는 아가씨는 역의 남서쪽 구석에서 만날 수 있다. 중요한 점은 매표원 아가씨가 없다는 사실을 알아야 그 표파는 아가씨를 만날 수 있다는 점이다. 결국 표를 사서 역을 나온다. 역에 나오면 열차에서 보았던 그 불량배들이 복수를 시도할 것이다. 쉽게 물리칠 수 있다. 물리치고 나면 다시 파비 기사가 나타난다. 그런 다음 연락선인 파라 호를 타게 된다. 하지만 그 배의 선장인 커라는 배가 암초가 있는 해안에 들어서기 직전 혼수병에 걸리게 된다. 이 사실을 알기 위해서는 당연히 계속 대화를 하는 수밖에 없다. 선장과 대화하고 배의 여러 사람들과 모두 대화를 거친 다음 선장과 다시 대화하여야 한다. 그리고 나면 선원 하나가 혼수병을 알리게 되고, 그제서야 선장의 꿈 속으로 들어 갈 수 있게 된다. 이제 다시 꿈 속의 세계로 가자. 이번의 꿈은 지식신 쿠니에게 태탄의 사악한 힘이 깃들었기 때문에 발생한 것이다. 신전의 제사장을 반드시 만나야 한다. 제사장은 리안에게 고란지검을 선사한다. 고란지검이 없더라도 태탄을 제거할 수 있기는 하지만 게임의 진행 상, 이 고란지검을 얻지 못하면 결코 지식신을 만날 수 없기 때문이다. 그 곳에서도 역시 샤리니를 만날 수 있다. 그녀는 생명력을 회복시켜 주는 역할을 한다. 태탄을 제거하고 나면 선장은 혼수병에서 깨어난다. 선장은 감사의 표시로

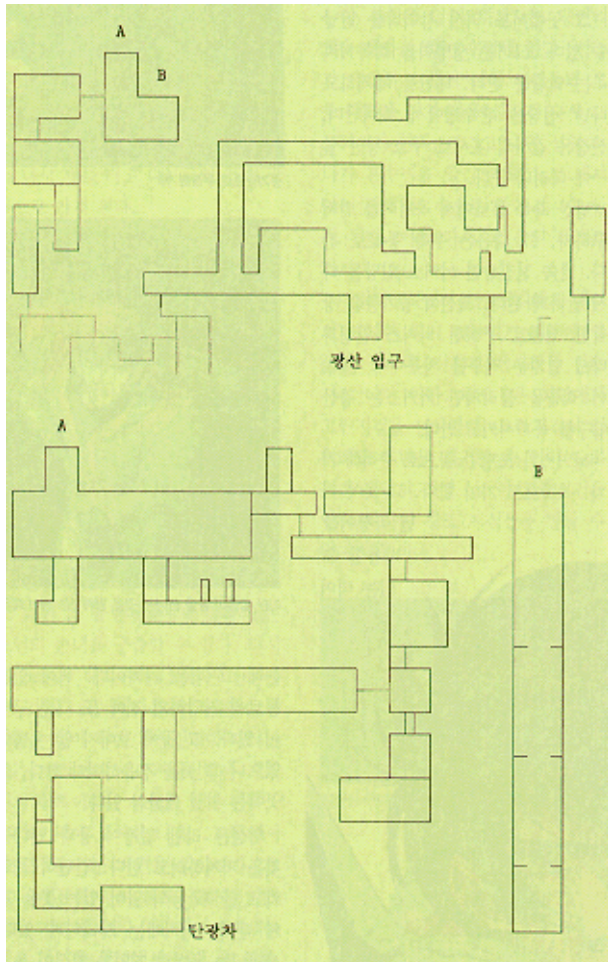


쿠스 광산 입구에 데려다 준다. 광산 좌측 통로에서 곡괭이를 먼저 구하자. 그 다음은 우측 통로로 간다. 계속 전진하면 뇌커스 일당을 다시 만나게 된다. 최신에 증기총을 장착한 적들로 구성된 뇌커스 일행과 다시 힘겨운 전투를 치루어야 한다. 이 적들을 물리치면 뇌커스는 광산 입구를 폭파시키고 만다. 뇌커스가 도망간 곳으로 추적해 가자. 북쪽으로 가야 한다. 그 곳에 가면 곡괭이를 사용할 수 있는 벽이 있는데 그 벽은 가짜이다. 벽이 있는 통로에 진입하기 전에 또 다른 구멍이 있다. 그 곳에 보이지 않는 벽이 있으니 그 곳을 경유하여야 한다. 그 곳에는 위선 대좌가 있다. 위선은 리안 일행이 용과 만나는 것을 저지하려고 한다. 간단히 물리치고 난 후용의 알이 있는 곳을 가게 된다. 거기에는 샤리니가 있다. 샤리니는 용이란 기억과 지식이 유전되기 때문에 자신의 용에 관한 의문을 물어보려고 왔다고 한다. 알이 부화되고 용이 탄생하는 광경을 지켜 본다. 샤리니는 용에게 질문을 하게 되고, 용은 한랭 지대에 있는 디파하 대륙에 관한 이야기를 전해 준다. 대화를 마친 용은 고향 디파하 대륙으로 날아가 버리고 일행은 용이 뚫은 구멍으로 빠져나온다. 그런 다음, 파라 호를 타고 내려 항으로 가게 된다.

## 화장실 옆의 비밀통로

내려 항에 정박하면 바로 기차역으로 가자. 하지만 기차역은 군인들에 의해 봉쇄되어 있다. 여기저기를 기웃거리다가 해몽의 집 근처에서 아보라는 남자를 만난다. 그는 500 Gold에 북쪽 푸나 산맥을 넘는 방법을 알려주겠노라고 이야기한다. 아보와의 거래에 동의한다. 그러면 아보는 도시 남동쪽 귀퉁이에 가서 자기의 친구를 만나라는 말을 한다. 아보의 친구는 1000 Gold에 증기 자동차를 판다. 그러면 푸나 산맥으로 진입할 수 있다. 증기 자동차가 이내 고장나 버리고, 일행은 걸어서 푸나 국의 세관에 도착하게 된다. 세관을 이용하려면 통행증이 있어야 하는데 리안 일행은 통행증이 없다. 방법은 세관 남동쪽에 있는 밀수상에게서 정보를 사는 것이다. 밀수상은 1000 Gold를 요구하고는 세관 화장실 옆의 비밀통로를 언급해 준다. 이 비밀통로를 이용하려는 순간, 일행은 세관 병사들에게 검문을 받게 된다. 때마침 샤리니가 나타날 것이다. 샤리니 덕분에 일행은 위기를 모면하고 비밀통로에 진입하게 된다. 이곳의 지형은 보이지 않는 길이 많다. <그림 1>을 참조하여 나아가면 탄광차를 만나게 된다. 탄광차를 타기 전에는 반드시 계임을 저장한다. 탄광 궤도의 미로를 잘 빠져나갔다면 파로스 시에 도착하게 될 것이다.





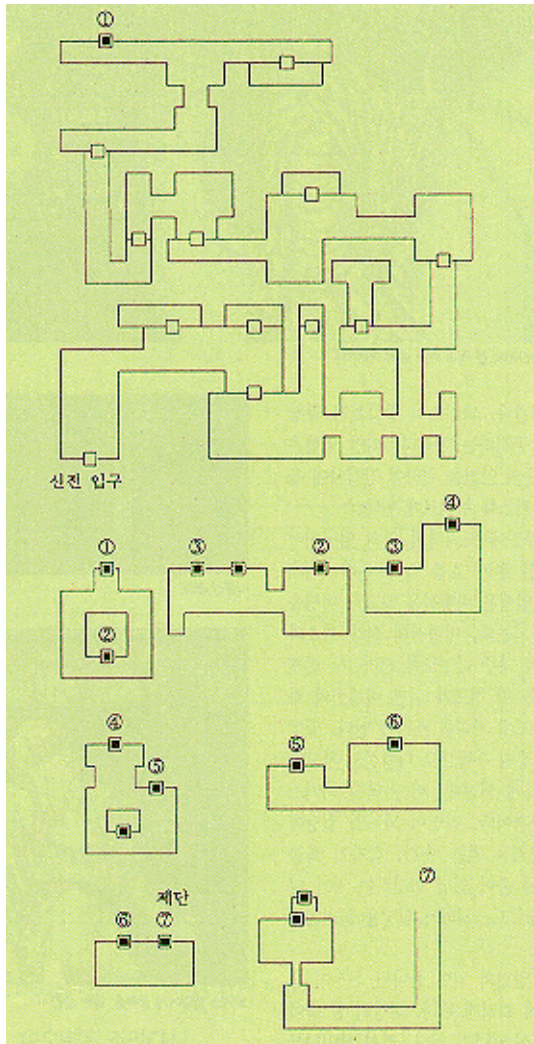
【그림 1】 비밀통로 지도

광산차를 타고 궤도를 이용할 때 퍼즐형의 미로가 나온다. 나오는 두 갈래 길을 마우스로 방향을 잡아야 하는데, 한 번 방향을 결정하면 다시 후퇴할 수 없으므로 주의해야 한다. 순서대로 위, 아래, 아래, 위, 아래, 아래이다.

## 이더, 혼수병에 걸리다!!

파로스 마을에 도착하면 먼저 남서쪽에 있는 노인과 대화를 한다. 노인의 말에 의하면 마을의 어떤 사람 하나가 혼수병에 걸렸으니 빨리 치료하라는 것이다. 혼수병에 걸린 자를 치료하러 다시 꿈 속의 세계로 들어간다. 역시 같은 미로 구조를 지난다. 신전 깊은 곳에 도착하면 리카나라는 이름의 용을 만날 수 있다. 이 용은 쿠스 광산에서 만난적이 있는 용의 아버지이다. 용은 절대영도의 최고 주문을 이미 파패스에게 전수해 주었다고 한다. 용을 무찌르면 사악한 기운의 지배에서 벗어나게 되고, 용의 아들이 악의 세계에 물들지 않도록 해달라는 당부를 한다. 혼수병을 고치고 나면 이제는 패왕 호를 타고서 파부만으로 가게 된다. 그러나 열차를 타고 가는 도중 또 일이 생긴다. 뇌커스의 장갑차가 패왕 호를 공격하는 것이다. 리안 일행은 승객들의 안전을 위하여 장갑차에 올라 뇌커스를 무찌르게 된다. 파부만에 도착하면 역의 입구에서 비행선 루커 호를 타게 된다. 이제 리안 일행은 비행선을 타고서 여행을 하게 되는데, 비행선의 선장 카스와 대화를 자주 나누도록 하라. 두 번째 대화를 할 정도가 되면 비행선의 화물 창고에 거대한 소리가 난다. 일행은 선장의 부탁으로 비행선의 창고를 검사하게 되는데, 이는 역시 뇌커스의 공격이다. 리안이 뇌커스 일당에게 공격을 받을 순간, 갑자기 화물 창고에 숨어 있던 이더라는 자가 나타나고 그는 뇌커스 일당을 물리치게 된다. 이 일련의 일이 끝나면 선장이 혼수병에

걸리게 된다. 선장의 꿈 속에는 천신 달아가 있다. 역시 샤리니를 거기서 다시 만나게 되는데, 리안에게 달아를 물리쳐 주기를 부탁한다. 달아를 물리치면 샤리니는 자수정을 사용하게 된다. 이 자수정은 천신 달아의 사악한 기운을 봉인하게 되고 역시 자수정은 봉인의 임무를 마치고 패라지조로 날아가 버린다. 혼수병에서 벗어난 선장은 비행선을 거얼스 마을에 잠시 정류시킨다. 여기서 일행은 다시 파비 기사를 만나게 된다. 파비의 등장으로 대원 구성은 변화가 생기게 된다. 리안은 어린 아리의 안전을 생각하게 되고 파비 기사에게 부탁해 아리를 자신의 할아버지에게 되돌아가게끔 조치한다. 비행선으로 돌아오면 이더를 대원으로 새롭게 합류시킨다. 이제 거얼스의 출구를 나가야 한다. 그러나 출구는 군인들에 의하여 봉쇄되어 있다. 일행은 군인들을 유인하여 격퇴시키기로 한다. 군대를 마을의 해몽의 집 근처로 유인한 다음 물리치게 되는데, 해몽의 집 뒷문으로 들어가서 물리치고 나면 이제는 이더가 혼수병에 걸리게 된다. 이더의 꿈 속은 보이지 않는 길이 많다. 미로를 진행할 때 우측 위 방향으로 경유하도록 한다. 그러면 환상벽이 있고 그 곳을 찾아 통과하면 길이 없는 계곡이 나온다. 이 계곡에도 보이지 않는 길이 있다. 이 보이지 않는 다리를 지나면 최후의 마왕 파패스를 만날 수 있다. 물론 샤리니도 함께 만나게 된다. 파패스를 물리치면 샤리니는 이번엔 흑수정으로 사악한 힘을 봉인하게 되고, 그 흑수정은 봉인의 임무를 마치고 대지지조로 날아가 버린다. <그림 2>는 최후의 마왕 파패스를 찾는 신전의 길에 관한 지도이다.



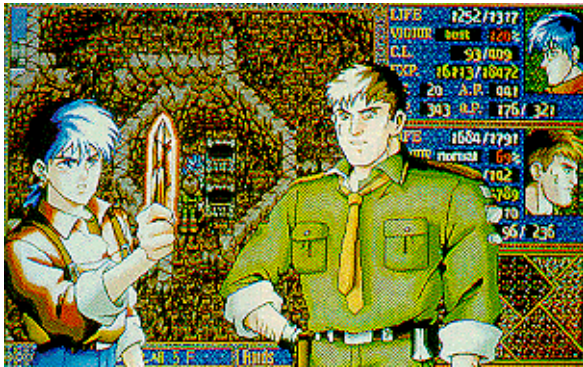
【그림 2】 마왕 패스를 찾는 신전의 길

## 무적의 고란마검 완성

꿈에서 깨어나면 자신들이 더래국의 기지에 갇혀 있음을 깨닫게 된다. 잠든 사이 뇌커스가 그들을 잡아온 것이다. 뇌커스의 말로 미루어 이제껏 모든 일의 주범이 밝혀지는데, 그 인물은 바로 '로(노)' 총통이다. 로총통이 리안 일행을 없애고 세 개의 수정을 찾아오라고 지시했다는 것이다. 위기의 순간, 이더의 부하들이 들어가 뇌커스 일당을 물리친다. 이더는 미아국의 제1 특수 전차의 사단장이며, 이 비밀 기지는 미아국의 패라지조 요새의 지하라는 사실도 밝혀진다. 이더의 부하들은 새로운 사실을 전한다. 요새 동쪽의 하얼진에서 거대신병이 출현했으며 이미 특수 전차 사단의 신에 무기를 보내 그에게 대항했다는 보고이다. 리안은 요새 내부에 있는 자수정을 찾을 것을 말한다. 이 자수정은 요새 6층에서 찾을 수 있는데, 자수정을 찾을 때의 어려운 점은 막힌 벽 중에 열리는 벽이 있다는 사실이다. 수정을 찾았다면 이야기는 패라 요새 밖의 사막에서 시작된다. 사막 곳곳에는 전차의 잔해들이 즐비하며, 사막 남동쪽 부근에서 마라커 이동요새를 찾을 수 있다. 이동 요새의 꼭대기에 거대신병이 있다. 하지만 거대신병과의 첫 전투는 역부족으로 일행은 패퇴하고 만다. 하이진으로 후퇴한 일행은 고민하게 되는데, 이 때 단브는 리안이 꿈 속에서 지니고 있었던 고란마검을 언급하게 될 것이다. 꿈 속의 고란마검이라면 거대신병을 무난히 격퇴시킬 수 있을 것이라는 의견이다. 고란마검을 만들기 위해서는 4가지 색을 발하는 광석이 필요하다. 하이진의 모든 인물들과 대화를 나눈다. 남쪽 부근의 노인은 이 마을에 2백년이 넘는 고적이 있다는 말을 한다. 이 고적은 도시 중앙의 건물이다. 건물에 들어가 오른편 벽을 보도록 하자. 건물 중앙으로 들어간 다음 오른편으로 마우스를 끌면 된다. 그 곳에서 단브는 벽에 쓰여진 글씨를 발견한다. 내용은 4가지 색을 발하는 광석에 관한 글이다. 다시 주민들과 대화하면 대장간을 찾으라는 정보를 얻게 된다. 대장간으로 가 보지만 비어 있다. 마을에서 휴식을 취하며 대장간 주인이 오길 기다리자. 3일 정도의 휴식을 취하고 나면 대장간 주인이 돌아오는데, 그 보석의 이름을 알게 된다. 금녹보석이라는 이 보석을 광산에서 찾을 수 있다는 말도 함께 들을 수 있다. 하지만 광산은 이미 괴물들의 출몰들로 인하여 봉쇄되었다는 것이다. 만일 리안 일행이 보석을 찾아오기만 한다면 검을 만드는데 도움을 주겠다는 약속을 한다. 일행은 보석을 찾으러 광산으로 들어간다. 마을의 동쪽에 광산 입구가 있다. 하지만 광산에서 보석을 식별하는 법을 모른다는 사실을 깨닫게 되고 일행은 다시 대장간으로 돌아와 보석 식별법을 알고 난 후, 다시 광산으로 들어가는 해프닝이 벌어진다. 대장간 주인의 말을 참조하여 청색 수정 광석 옆에 있는 금녹보석을 찾게 된다. 대장간으로 돌아가자. 검을 의뢰하고는 일행은 잠시 대기하여야 한다. 검을 만드는데 하루가 꼬박 걸린다는 주인의 말이 있다. 기다리는 동안 다시 주민들과 대화하자. 그러면 어떤 아주머니는 샤리니라는 여자가 일행을 찾았다는 말을 해줄 것이다. 샤리니는 일행이 광산에 갔다는 말을 듣고 광산으로 자신들을 찾으러 갔다는 것이다. 다시 광산으로 가야 한다. 광산의 우측 입구로 들어간 다음, 갱도가 붕괴되어 고립되어 있는 샤리니를 구하도록 한다. 마을 광장으로 돌아온 다음, 샤리니는 일행에게 디파하의 눈물이라는 것을 건네준다. 대장간으로 가면 고란마검은 완성되어 있다. 리안은 샤리니가 준 디파하의 눈물과 검이 잘 어울린다는 느낌을 받는다. 리안은 다시 대장간 주인에게 디파하의 눈물로 고란마검의 손잡이를 만들어 달라는 부탁을 하게 된다. 그러면 완벽한 고란마검이 완성된다. 마을 밖으로 나가 거대신병 태탄을 무찌르자. 그 와중에 지식신 쿠니도 악신 파페스의 조종을 받고 있다는 사실을 알게 된다. 파페스의 사악한 금제에서 벗어난 쿠니는 공중으로 소멸된다. 그런데, 이때 단브가 잡혀가는 사태가 발생된다. 공중에서 내려온 더래국의 비행병에 의해서 납치된 것이다. 리안과 이더는 이제 단브를 구출하기 위해서 더래국으로 가야 한다. 하이진으로 돌아온 리안과 이더는 어느 소녀로부터 마을 밖에 있는 비행선 커라 호의 소식을 듣는다. 하이진 광장의 서쪽으로 나가 비행선으로 가자. 비행선의 선장 카스를 다시 만나게 되고, 단브가 잡혀간 그간의 이야기를 나눈다. 카스 선장은 혼수병에 걸렸던 옛 은혜를 떠올리게 되고, 단브를 구하도록 리안 일행을 더래국까지 태워다 준다. 마을 여관에서 하루를 쉬 다음 더래국으로 출발하자. 비행선 안에 열리지 않는 문이 있다. 이 사실을 선장에게 이야기 하면 알리기 싫은 물건이 있다고 고백한다. 그 사실을 이해하느냐는 질문을 던지는데 이해한다고 대답하자. 그러면 '천사 눈물'이라는 도구 하나를 얻게 된다. 비행선은 곧 이어 더래국의 희달 요새에 당도하게 된다. 요새에서의 문제점은 4층에 있다. 4층에는 자동 증기 저격수가 있는데, 이를 없애야만



동쪽에 통로가 뚫린다는 사실이다. 5층으로 올라가면 홍수정을 찾을 수 있다. 이 과정에서 더래국 비행병의 공격이 있지만 그리 염려될 수준은 아니다.



홍수정은 5층에서 찾을 수 있다.

## 카리파의 탑

더래국의 수도 카리파의 탑은 A, B, C, D의 4구역으로 이루어져 있다. 별다른 힌트나 정보가 없는 지역이어서 상당한 시간을 필요로 하는 지역이기도 하다. 카리파 A탑은 장비를 구비할 수 있는 최종 장소이다. 따라서 이 곳에서 사실상의 전투 능력도 최고조로 끌어올려야 한다. 필자의 엔딩 레벨은 26레벨이었다. 그러므로 최소한 24레벨은 만들어 놓아야만 이 다음의 진행이 수월하리라 믿는다. 그리고 가장 중요한 점은 폭파 수리검을 얼마나 많이 지니고 게임하느냐에 따라 게임 난이도가 달라진다는 것을 빨리 인식하는 일이다. 이는 자금(돈)이 모든 것을 반영해 준다. 따라서 많은 돈을 확보해 두어야 한다. 필자는 이 지점에서 폭파 수리검 40개를 사가지고 게임을 진행했다. 이는 레벨을 올리기 위한 전투라기보다는 자금을 얻기 위한 전투를 했다고 보는 편이 타당하다. 또 이 지역에서의 장비 구입은 후에 일행에 가입하게 되는 샤리니에 대한 배려도 해두어야 한다. 이더가 일행에서 떨어져 나가고 샤리니가 최종 일행으로 합류되기 때문이다. 이러저러한 점을 고려하면 역시 돈은 많이 확보해두는 편이 좋겠다. 또 주술의 최고 레벨인 우주무적원석술을 구비해두는 편이 좋겠다. 카리파 A탑의 1층에서 2층으로 올라가면 동쪽 통로가 이미 봉쇄되어 있다. 그러므로 2층으로 간 다음 서쪽의 통로를 이용하여 카리파 B탑의 2층으로 가면 된다. 그런 다음 B탑 1층으로 가야 한다. B 탑의 1층에서 감옥에 갇힌 뇌나라는 소녀를 구할 수 있다. 이 소녀로부터 청동 열쇠를 얻는다. 뇌나라에게서 دنب의 소식을 들을 수 있다. 뇌나라의 말에 의하면 어떤 소녀가 소란을 피우다 C탑의 공중 감옥에 투옥되었다고 한다. 이 시점에서여관에 묵어 하루를 보내자. 그런 다음 이야기가 진행된다. 일행은 A탑의 무기상 앞에서 어떤 젊은이를 만날 수 있다. 그는 더래국에 저항하는 뇌팅이라는 조직의 일원이라 자신을 소개한다. 그들은 목적은 로총통의 군사 통치를 전복시키는 것이라고 하며 B탑 1층의 주점에 가서 자신의 조직원을 만나라고 충고한다. B탑 1층 주점에서 뇌팅 조직의 지도자를 만나게 된다. 그는 게임 진행의 실마리를 제공해 주는 중요한 인물이다. 그의 말에 따르면 술집 남쪽에 있는 포스터 뒷편에 비밀 통로가 있다는 것이다. 그러면 C탑으로 갈 수 있게 된다. C탑 2층의 철문 앞에서 철열쇠를 구할 수 있다. 다시 1층으로 간다. 1층에는 곡괭이를 써야 하는 장소가 있다. 철문을 부수고 철열쇠를 이용한다. 그러면 닫힌 문이 열리고 상자가 있는 곳에서 은열쇠를 구할 수 있다. 계속 전진하면 2층으로 가는 통로와 은자물쇠로 닫힌 문을 만나게 되는데, 자물쇠로 닫힌 문은 지금 열 수 있는 방법이 없을 것이다. 그 곳을 내버려 두고 C탑의 2층으로 올라가자. 2층에서도 열리지 않는 문을 발견하게 된다. 이 문의 열쇠를 찾는데 애를 먹을 것이다. 이 열쇠는 바로 우측 편에 보이는 상자 안에 있다. 문제는 이 상자로 가는 길이 좀 애매하다는 것이다. 벽과 벽 사이에 있어서 찾기가 까다롭다. 잠깐 문에서 약간 내려온 다음 우측으로 가는 길을 찾아 마우스를 끌도록 하자. 열쇠를 구하고 문을 열고 나아가면 공중 감옥이다. دنب를 구출한다. دنب와 합류하여 1층으로 내려오면 دنب는 잡혀 있는 동안 열리지 않던 그 은자물쇠를 여는 방법을 익히고 있다. دنب가 있음으로 해서 이 자물쇠를 열

수 있는 것이다. 이곳을 이용하여야만 비로소 D탑 1층으로 갈 수 있다. D탑으로 건너간 다음 전진하여 2층으로 간다. 2층에는 강력한 수비병 한 명이 길목을 지키고 있다. 그를 물리치고 나아가자. 상자들에는 신경을 쓰지 말고 나아가자. 또다시 열 수 없는 문을 만나게 될 것이다. 그러나 이 문은 열쇠로 여는 것이 아니라 기계로 조작될 것 같은 판단이 들 것이다. 조금 전에 제거했던 수비병이 있는 지점으로 가자. 그 곳에 가보면 조작판 하나를 발견할 수 있다. 이를 조작하고 난 다음, 열리지 않던 그 문으로 다시 오면 이제 그 문은 열려 있을 것이다. 계속 전진하여 탑의 정상 부근에 도달하면 일행은 자신들이 한 물건을 잊고 있다는 생각을 하게 된다. 그것은 봉인이 가능한 수정인데, 흑수정 하나가 부족하다는 것을 깨닫게 된다. 전설에 의하면 흑수정은 대지지조에 있다고 한다. 카리파는 이 세계에 가장 큰 대륙이므로 대지라고 할 수 있다. 따라서 이 카리파가 대지지조일 것이라고 일행은 추리한다. 이로써 일행은 이 탑에서 다시 흑수정을 찾아야 하는 문제에 봉착한다. 흑수정은 D탑 1층의 동쪽 부근에 있다. 의자가 있는 곳에서 통로를 발견하게 되고 그곳의 상자에서 흑수정을 얻는다. 흑수정을 얻었다면 탑의 꼭대기로 올라가 연락다리를 거친 후 제단에 들어서게 된다. 그 곳에는 로총통과 뇌커스, 위선이 기다리고 있다. 먼저 뇌커스와 전투한 다음, 위선을 제압한다. 이들을 제압하면 다른 괴물로 변신한다. 뇌커스는 수신 카마로, 위선은 천신 달아로 변신할 것이다. 그리고 로총통도 두 마리 홍두괴물을 대동하고 전투에 나선다. 이 부분의 전투가 쉽지는 않지만 폭파 수리검을 이용하면 쉽게 끝낼 수 있다. 이 게임 마지막 최종 전투를 위해 10개 정도를 남기고는 모두 사용하여도 좋다. 그러나, 로총통까지 무찌르고 나면 일대 반전이 일어난다. 갑자기 로총통이 파페스로 변신하게 되는 것이다. 파페스마저 물리치면 그는 탑의 자동 폭파 장치를 누르게 된다. 또, 이 와중에 그들을 봉인시켰던 3개의 수정이 갑자기 자동으로 파페스의 손아귀에 떨어지게 되는 것이다. 파페스는 이들을 지니고 디파하 대륙으로 날아가 버린다.

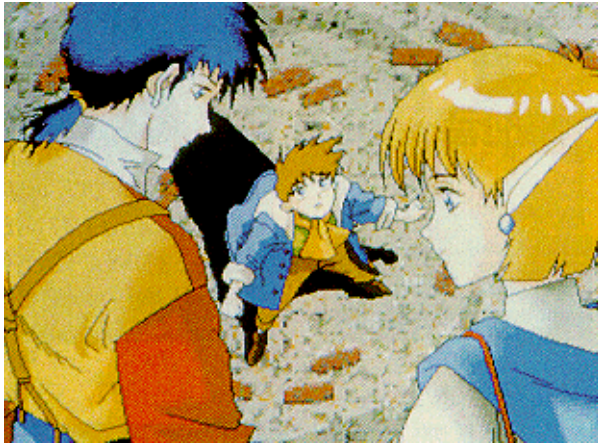


마침내 만나게 된 로총통

## 선과 악의 마지막 대결

이제 탑은 곧 폭파될 것이다. 빠른 시간 내에 이 탑을 벗어나야 한다. 일행이 카리파의 탑을 벗어나는 도중에 진동에 의해서 새로운 통로가 생긴 사실을 발견하게 된다. 그것은 B탑의 2층 문이다. 그 곳의 상자에서 더러운 비행병들이 사용했던 비행 날개 3개를 획득한다. 이 비행 날개를 이용하자. 그러면 B탑 1층의 주점 근처로 내려서게 된다. 이곳은 바로 비밀 통로로 이용했던 곳이다. 술집에 들어간 다음 뇌팅의 지도자에게 로총통 제거 사실을 알리자. 일행은 이 주점에서 축하 파티를 벌이게 되고 하루가 지난다. 부활한 대마왕을 없애기 위하여 일행은 이더의 지휘 아래 미아국 해군의 항공모함인 성가 호를 타고 흑암 대륙 디파하로 가게 된다. 배 안에서 샤리니를 만나게 된다. 여기서 이더와는 헤어지고 대신 샤리니를 일행으로 맞아들이게 된다. 샤리니는 자신의 고향이 바로 디파하이며, 고향의 안녕을 위하여 마왕 파페스를 없애러 간다는 말을 할 것이다. 선원과 대화를 나눈 후 이더에게 말을 걸면 이더는 디파하 도착을 알려줄 것이다. 디파하 해안은 파도가 강하다. 그들은 디커 6호를 타고 디파하 대륙에 상륙하게 된다. 이백년 전, 마왕의 주문에 의해 디파하는 얼어붙은 땅으로 변해버렸다. 리안 일행은 눈보라를 무릅쓰고 파페스의 신전으로 전진하게 된다. 먼저 수신

카마의 신전에 도착할 것이다. 이 신전은 꿈 속의 세계에서 가 보았던 장소이다. 수신 카마를 제거하면 이번에는 황야에 떨어지게 되는데, 이번에는 용의 신전을 만나게 된다. 용을 만나면 사정을 이해하고 천신 달아의 신전 근처로 일행을 전송시켜 준다. 달아는 카마보다는 강하다. 이를 처치하고 나면 역시 악신 파페스의 신전 근처로 전송된다. 역시 꿈 속 세계에서 가 보았던 장소이다. 환상벽과 보이지 않는 다리를 거쳐 파페스의 신전에 도달하게 된다. 선과 악의 최후의 결전이 드디어 벌어진다. 폭파 수리검이 남아 있다면 쉬운 상대이지만, 폭파 수리검이 없다면 아주 힘겨운 싸움이다. 자주 게임을 로드하면서 전투하여야 한다. 주의할 점은 자동 전투 모드로는 절대 파페스를 이길 수 없다는 것이다. 주술과 회복 약재 등을 효과적으로 구사하여야 한다.



기나 긴 모험을 끝냈지만...

## 분석을 마치면서

이 게임은 적은 용량에도 불구하고 아주 많은 내용을 담고 있다. 불필요한 군더더기를 대폭 삭감한 경제적인 구성을 하고 있는 셈이다. 같은 지형을 반복적으로 구사하여 전체 프로그램 용량을 줄인 것 같다. 그렇다고 판에 박은 듯한 구조를 그대로 보여주는 형태는 아니다. 이 점은 외형 적인 화려함에 치중하는 구미 각국의 게임과는 사뭇 다른 모습이다. 선과 악의 대결은 게임의 영원한 주요 테마일 것이다. 역시 이 게임도 그 범주에 크게 벗어나지 않는다. 일본 게임은 시나리오 내용 상에 치명적인 문제점을 지니고 있는 것이 대부분이지만, 이 게임은 그러한 일본 게임의 해악적 요소를 말끔히 제거하여 컨버전했다. 선과 악의 끝없는 대결이 이 게임의 주요 볼거리이다.

장르	플플레임				
제작	폰아 시스템				
사운드	★	★	★		
그래픽	★	★	★		
난이도	★	★	★	★	

가격 : 3만3천원

자료협조 : 지관(☎ 871-0812)

