



게임کم

## 혜성의 그림자

### 장총에 적힌 글은...

이곳은 부두. 마차가 서있다. 말 앞에서 이야기를 나누고 있는 알링톤 시장과 코블 박사에게 다가가면 그들과 이야기를 한 뒤, 마차를 타고 숙소로 가게 된다. 마차를 타기 전에 전보가 왔다는 것을 알려준다. 코블 박사가 숙소로 안내해 주고 방을 나가면 왼쪽 창가에 있는 서랍 위를 살펴본다. 볼레스킨의 일기를 갖고 사용하다 명령을 사용해 일기를 읽어본다. 그러면 당시 12살짜리 소년이 자신을 안내해 주었다는 글이 적혀있다. 왼쪽 아래 책상 위에 있는 전보를 읽어보면 사진 필름을 보내지 않았다면 그 곳에서 구해서 쓰라는 메시지가 들어 있다. 숙소를 나와 아래쪽으로 계속 내려가면 시청이 나온다. 시청 앞에 도착하면 저그는 시청 도서관 안으로 들어간다. 그를 따라 도서관 안으로 들어간다. 저그는 자신은 주민의 등록부와 자료를 관리하는 일을 맡고 있다고 알려 준다. 주민들의 생년월일 기록을 살펴보겠다고 말하고 오른쪽 책상 위에 놓인 등록부를 살펴본다. 당시 소년의 나이와 같은 사람 가운데 세 명이 아직 살아있다. 등록부를 살펴볼 때 저그가 뒤쪽으로 다가와 파터가 무엇을 찾는지 훑쳐본다. 다시 저그와 대화를 나누면 그 세 사람이 살고 있는 장소에 대해 알 수 있다. 저그의 대화에 관심을 갖고 있는 것처럼 이야기해야 세 사람이 있는 곳을 알려준다. 그린우드의 집은 코블 박사의 옆에 있으며, 콜드스톤의 집은 저그 집의 남쪽, 커티스의 집은 항구 부근 양어장에 있다. 문을 나서면 저그가 뒤따라 나오면서 자신의 집에 들르라면서 가버린다. 저그가 가고 나면 다시 도서관 안으로 들어간다. 화면 위쪽에 있는 문을 열면 돋보기를 가질 수 있다. 시청을 나와 오른쪽으로 가면 동상이 있는 마을 중심가이다. 화면 아래쪽에 있는 오른쪽의 흰색 선으로 들어가면 상점 안으로 들어갈 수 있다. 상점 안에서는 햄블튼이 상점 주인과 이야기를 나누고 있다. 주인 앞으로 다가가면 햄블튼은 상점 문 뒤쪽에 숨어서 파커의 행동을 훑쳐본다. 주인과 이야기를 해 필름을 구입한다. 주인은 필름을 주면서 필름 상태가 확실치 않으니 먼저 시험해 보라고 한다. 상점을 나오면 시장이 걸어가는 것이 보인다. 시장은 어떤 집으로 들어간다. 살펴보기 명령을 사용하면 2층 창가에서 어떤 사람이 아래를 내려다 보는 장면이 나온다. 문을 두드려도 아무런 반응이 없다. 집 안으로 들어가는 것을 포기하고 화면 위쪽으로 가면 저그의 집이 나온다. 안으로 들어가면 왼쪽 벽에 장총이 걸려있다. 그 총은 볼레스킨의 것이다. 무슨 메시지가 적혀있지만 글씨가 너무 작아 읽을 수 없다. 도서관에서 얻은 돋보기로 개머리판에 적혀있는 내용을 읽는다. 계속해서 집 안으로 들어가면 저그가 있는 방이 나온다. 그는 지금은 알려줄 것이 없으니 나중에 다시 오라고 한다. 저그의 집을 나와 항구 옆에 있는 커티스의 집으로 간다.

### 호의를 베푸는 의사

커티스의 집 옆에서 줄사다리를 가질 수 있다. 집 안으로 들어가면 커티스가 잠을 자고 있다. 가까이 다가가 살펴 보기 명령을 사용하면 커티스의 손에 물갈퀴가 있는 것을 볼 수 있다. 커티스는 자신이 볼레스킨을 안내해 주었지만 어디로 안내했는지는 알려줄 수 없다면서 빨리 마을을 떠나라고 화를 낸다. 커티스의 집을 나와 마을 중심가로 가면 집시들이 춤을 추고 있다. 이때 백스 순경이 나타나 집시들을 쫓아버리려 한다. 백스 순경과 이야기를 해 집시들을 변호하지만 백스는 말을 듣지 않고 집시들을 쫓아버린다. 떠나기 전, 집시 여인은 자신들을 변호해 준 것에 대해 고맙다고 인사한다.



아니, 커티스의 손에 물갈퀴가!!

다시 여관으로 간다. 방 안으로 들어간 다음, 오른쪽 트렁크를 살펴보면 그림과 지도를 가질 수 있다. 왼쪽 위쪽 창가에 있는 서랍을 열어 술과 알코올을 갖는다. 그런 다음, 왼쪽 아래에 있는 책상 앞으로 가서 그림을 책상 위에 놓고 술과 알코올을 사용해 그림을 지운다. 그러자 십자가가 있는 장소가 나타난다. 지도를 사용하면 지도가 확대되어 화면에 나타난다. 방향키로 연필을 Searcher 표시 밑으로 옮기고 <Enter>키를 누르면 십자가가 있는 곳을 표시할 수 있다. 시청 앞으로 가면 콜드스톤이 기다리고 있다. 그는 저그를 욕하면서 자신의 집으로 가서 별에 대한 이야기를 하자고 말한다. 다음에 가겠다고 말하고 그 자리를 떠나야 한다. 만약 그를 따라가면 목숨을 잃는다. 술집으로 가면 입구에 코블 박사가 서있다. 십자가가 있는 곳으로 안내해 달라고 부탁하자 코블 박사는 자신은 몸이 아파 갈 수 없다면서 등대지기인 타일러에게 부탁하라고 알려 준다. 그리고는 타일러를 조심하라고 일러준다. 술집 안으로 들어가면 비숍이 술을 마시고 있다. 술집 주인에게 다가가 타일러를 찾자 옆에 있던 비숍이 조금 있으면 올거라고 알려준다. 또 그를 조심하라고 충고한다. 이야기를 마치자 타일러가 들어온다. 그는 돈을 받고 십자가가 있는 곳까지 데려다 주겠다고 말하면서 자신의 집에서 식사를 하고 떠나자고 제의한다. 다시 생각해 보겠다고 말한다. 만약 따라가면 목숨을 잃게 된다. 식사 제의를 거절하고 나자 돌이 날아와 유리창이 깨지면서 밖에서 싸움을 하는 소리가 들린다. 밖으로 나가면 햄블톤의 아들들이 웨스터를 때리고 있다. 술집 오른쪽 땅 위에 방망이가 떨어져 있다. 방망이를 사용해 싸움을 말린다. 햄블톤의 아들들이 가버리면 웨스터를 데리고 약국으로 간다. 약국 안으로 들어가면 의사는 웨스터를 치료해 준다. 간호사는 자신의 아버지가 사진작가라고 말한다. 의사는 자신이 암실을 제공해 주겠다면서 필요하면 언제든지 사용하라고 호의를 베푼다.

## 기절하는 파커

약국을 나오자 웨스터는 자신을 도와준 대가로 십자가가 있는 곳으로 안내해 주겠다면서 한 시간 뒤에 시청에서 만나자고 한다. 다시 여관으로 가 트렁크를 열고 사진기와 받침대, 랜턴, 망원경을 갖는다. 모든 준비가 끝났으면 시청으로 간다. 여관을 나오면 밤이다. 시청에서는 웨스터가 기다리고 있다. 웨스터는 받침대를 대신 들고 숲 속으로 안내를 한다. 십자가가 있는 곳에 도착하기 전, 덩불의 흔들림을 본 웨스터는 누군가가 미행하고 있다면서 받침대를 갖고 도망간다. 십자가가 있는 곳으로 가지 말고 숲 속을 돌아다닌다. 그러면 나뭇가지 세 개와 노끈을 구할 수 있다. 나뭇가지와 노끈을 갖고 십자가가 있는 곳으로 간다. 십자가 옆에서 세 개의 나뭇가지를 사용하면 받침대 대신 사용할 수 있다. 노끈으로 나뭇가지를 고정시키고 사진기를 사용한다. 필름 봉지를 열면 필름 세 개가 나온다. 사진을 세 번 찍고나면 자동으로 사진기를 가진다. 사진을 찍고 오른쪽으로 가면 고양이가 오른쪽 수풀 속으로 도망가는 모습이 보인다. 고양이를 따라가면 의식이 벌어지고 있는 장면이 나온다. 의식이 벌어지는 장면이 보이자마자 재빨리 오른쪽 나무 뒤로 몸을 숨긴다. 그렇지 않으면 죽는다. 계속 의식을 지켜보고 있으면 파커는 들키고 만다. 바람에 날려온 양피지를 갖고 뒤따라오는 인디언을 피해 재빨리 마을로 도망가자.



의식이 행해지고 있다.

여관 앞에 도착하면 땅에 쓰러져 정신을 잃는다. 잠시 후 정신을 차리고 나면 코블 박사가 파커를 치료하는 장면이 나온다. 코블 박사가 가면 책상 위에 놓인 처방전을 갖고 약국으로 간다. 약국 안으로 들어가 의사에게 처방전으로 준다. 그러자 약사는 약을 조제하는 데 시간이 걸리니 그동안 필름을

현상하라면서 필요한 약품은 선반 위에 있다고 알려준다. 선반 위에 놓인 네 가지 약품을 갖고 오른쪽 사다리를 이용해 위에 놓인 네 가지 약품을 갖는다. 약품을 갖고 왼쪽 문을 통해 암실로 들어가자. 암실로 들어가면 오른쪽 위쪽 벽에 있는 램프를 끄고 왼쪽 작업대 앞으로 가서 짙은 필름을 사용한다. 가성소다와 하이드로퀴논, 벤젠 클로라이드, 크로모제너스 약품을 사용하면 필름을 현상할 수 있다. 다른 약품을 사용하면 필름이 현상되지 않는다. 필름에 찍힌 장면을 확인하는 도중 세 번째 필름에 나타난 무서운 현상을 보고 파커는 기절한다. 다시 의사의 도움으로 파커는 정신을 차린다. 약국을 나와 저그의 집으로 가면 누군가가 저그의 집에서 나오는 것을 볼 수 있다. 그는 상점 안으로 들어가 계산대 앞에 열쇠를 두고 상점을 나간다. 열쇠를 갖고 다시 저그의 집으로 간다. 방금 가진 열쇠로 문을 열고 안으로 들어간다. 안으로 들어가면 바닥에 피가 떨어져 있다. 왼쪽 책상 위에 놓인 아기의 상을 갖고 문 옆의 상자를 열면 젊은이의 상을 가질 수 있다. 왼쪽으로 가서 복도에 진열된 나비를 살펴보면 노인의 상을 갖게 된다. 저그의 방 안으로 들어가면 바닥에 피가 떨어져 있다. 양탄자 왼쪽 부분을 살펴보면 조그만 열쇠를 가질 수 있다. 난로 옆에 있는 책꽂이로 가서 투명인간 책을 갖고, 대신 그 자리에 젊은이의 상을 놓는다. '노인과 바다'라는 제목의 책을 갖고 그 자리에 노인의 상을 놓는다. 오른쪽 벽에 있는 책장 앞으로 가서 '젊음'이란 제목의 책을 갖는다. 그리고 그 자리에 아기의 상을 놓으면 책장이 열리면서 그 뒤에 있던 비밀문이 나타난다.



비밀문이 나타났다.

## 요한계시록의 악의 숫자 666

비밀문을 통해 안으로 들어가면 저그가 쓰러져 있다. 그에게 양피지를 보여주자 악의 신에 관한 이야기를 들려준다. '네크로노미콘'이란 책에 악을 물리치는 방법이 적혀 있으며, 책의 마력이 강하므로 절대로 밖으로 가지고 나가서는 안된다고 충고한다. 그리고 메시지를 보면 파커를 도울 사람을 찾을 수 있다고 알려준다. 저그가 숨을 거두면 책상 위에 놓인 책과 메시지를 가진다. 조그만 열쇠를 사용하여 네크로노미콘 책을 열고 내용을 읽어보면 악을 물리치는 방법을 알 수 있다. 책을 제자리에 놓고 밖으로 나간다. 만약 책을 가지고 밖으로 나가면 죽는다.여관에 도착할 때까지 함부로 마을을 돌아다니면 저그의 살인 혐의로 체포된다. 마을 중심가로 가서 약국으로 간다. 그런 다음, 약국 왼쪽 길을 통해 여관으로 간다. 방 안으로 들어가 메시지를 읽어보면 도움을 줄 사람이 있는 장소에 관한 힌트를 얻을 수 있다. 메시지를 읽어보고 상점으로 가면 새로운 물건이 들어왔다고 한다. 필름과 팬던트, 브로치를 사고 우체국으로 가자. 우체국으로 들어가 지도에 관해 묻자 위층에 있는 언더 하우스가 가져 갔다면서 공동묘지를 찾고 있다고 알려준다. 또 그를 만나려면 위층으로 올라가라고 한다.왼쪽 문을 통해 위로 올라가면 휠체어를 타고 있는 언더 하우스를 만나게 된다. 그와 이야기를 하면 지도를 보여준다. 맥맥 부족과 원형을 그리고 있는 돌들의 장소, 악의 의식을 행하고 있는 사람들에 관한 이야기를 들을 수 있다. 그리고 시장의 금고에 있는 일기를 읽어보면 모든 내용을 알 수 있을 것이라고 한다. 또 금고의 번호는 알려줄 수는 없지만, 성서의 악마를 표시하는 형상을 찾으면 금고 번호를 알 수 있을 것이라고 알려준다. 우체국을 나오면 피콕과 글로리아가 대화를 하고 있다. 가까이 다가가 정중하게 이야기를 한 다음 팬던트를 주자 보답으로 성경책을 준다. 성경책을 펼쳐 345쪽의요한 계시록을 읽어보면 악의 숫자인 666에 대해 적혀있다. 언더 하우스가 이야기한 성경책에서 악을 표시한 내용을 찾으라는 것과 일치하므로 이것이 바로 금고 번호임에 틀림없다. 시청 안으로 들어가면 직원들이 휴식을 취하고 있다. 시장을 만나러 왔다고 말하고 시장의 사무실에서 일스머스의 경치를 구경하라고 했다고 말하자 사진 작가냐고 묻는다. 기자라고 말하면 시장의 방으로 들어가도 좋으나

아무 것도 건드려서는 안된다고 충고한다. 계단을 따라 위로 올라가 시장의 방 안으로 들어간다. 책상 옆의 그림을 살펴 보면 그 속에 숨겨진 금고를 찾을 수 있다. 금고를 살펴보면 다이얼이 나온다. 성경책에서 본 번호인 345를 맞추면 금고를 열 수 있다. 만약 성경책을 보지 않고 금고 번호를 맞추면 도둑으로 몰려 체포당한다. 금고 안에 있는 일기와 담배갑을 갖고 책상 앞으로 가 일기를 읽는다. 일기의 내용은 다음과 같다. "요나 햄블톤은 양식장을 경영해 많은 재산을 모았으며 미신에 관심을 갖고 있는 도중 나락카모스를 만났다. 그는 고대 의식을 따르도록 요구하였으며 그로 인해 지식은 점점 더 늘어났지만 고대인은 더 많은 것을 요구했다. 아내인 하비나를 없애기 위해 고대인을 불렀다. 바다가 모든 것을 빼앗아 갔지만 다곤신이 원한 것이었으며 그로 인해 영생의 대가를 얻게 되었다. 월버와 커티스를 아들로 두었으나 커티스는 자신을 배신하고 월버만이 자신을 따르고 있다. 이들 모두 돌들의 비밀을 알고 있으며 요나 햄블톤이 죽었다고 여기고 있다. 1834년 볼레스킨에 의해 모든 것이 파괴되었지만 입상과 비밀의 마술이 없으면 아무도 방해할 수 없다. 1910년, 혜성은 다시 올 것이며 악의 신이 다시 나타날 것이다."

## 볼레스킨의 혼은 고대인의 전설을 말해주는데...

일기를 모두 읽었으면 다시 금고 안에 넣는다. 담배갑을 살펴보면 입금 증서가 보인다. 입금 증서를 가지고 우체국으로 가서 직원에게 입금 증서를 준다. 그러면 월버 앞으로 온 소포를 내준다. 소포에는 가운이 들어있다. 가운을 열고 우물이 있는 곳으로 가서 가운을 입는다. 그런 다음, 오른쪽으로 가서 등대로 가는 입구를 지키는 사람에게 다가가는다. 월버로 오인한 사람들이 말을 건네면 투덜투덜을 선택, 말을 하지 않도록 한다. 그러면 월버로 오인한 사람들은 다른 곳으로 가버린다. 계단을 올라가 등대 문을 살펴보면 잠겨 있다. 등대 뒤로 돌아가 가운을 벗고 등대 뒤쪽의 창문을 향해 줄사다리를 사용한다. 그러면 줄사다리를 타고 등대 위로 올라갈 수 있다. 입구 왼쪽을 살펴보면 해시계 같은 장치가 있다. 그것을 열면 날개를 얻게 된다. 또 그 옆의 등을 살펴보면 양초를 얻을 수 있다. 양초를 사용하고 바닥에 내려놓는다. 돋보기를 사용하면 크게 확대되어 보인다. 커서키로 돋보기를 양초 심지가 가까이 옮겨 태양열을 모아 심지에 불을 붙인다. 불 붙은 양초를 사용, 날개 사이를 붙이고 날개를 사용해 등대 아래로 내려간다. 만약 양초를 사용하지 않고 날개를 사용하면 그대로 아래로 떨어지고 만다.



해시계같은 것을 열면 날개를 얻게 된다.

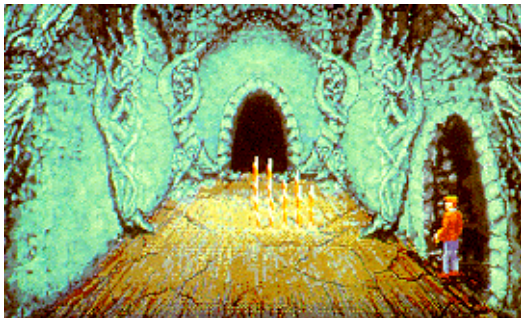
날개를 타고 날아가다 착륙하면 집시들이 있는 장소가 나온다. 집시 여인과 이야기를 하면 볼레스킨의 혼을 부른다. 볼레스킨의 혼은 파커가 카출후의 저주를 없애야 한다고 알려주면서 고대인에 관한 전설을 들려준다. "고대인은 인간의 고통을 즐기며 혜성이 통과하는 이를 동안 저지하지 않으면 악의 지배를 받게 된다. 먼저 저주스러운 의식에 참가한 사람들을 처치해야 한다. 고대의 도시는 바닷속에 잠겼으며 어리석은 사람들은 그로 인해 저주가 사라졌다고 믿고 있다. 원형을 이루는 돌에서 의식을 행하고 있다. 고대인들은 잃어버린왕국을 찾아 다시 세상을 지배하려 하고 있다. 요나가 있는 곳으로 찾아가야 한다." 숲길을 따라 마을로 되돌아 가면 밤이 된다. 약국 앞에는 비스이 서있다. 그는 저그의 죽음을 알려주면서 백스가 살인자를 찾고 있다고 말한다. 비스와 다시 이야기를 해 혼자서 명복을 빌 수 있게 공동묘지 열쇠를 달라고 부탁하자. 그러면 그는 열쇠를 주고 가버린다. 공동묘지로 가서 열쇠로 문을 열고 안으로 들어간다. 묘지 앞구에서 계속 위로 올라가면 한 채의 집이 보인다. 집 왼쪽의 수레 위에서 밧줄을 구할 수 있다. 다시 아래로 내려와 오른쪽으로 가 무덤에서 막대기를 갖는다. 그런



다음, 위쪽으로 올라가면 납골당이 나온다. 안으로 들어가면 입구는 창살로 막혀있다. 조금 전에 구한 막대기를 창살에 사용하면 창살문은 열린다. 문을 열고 밧줄을 사용한다. 만약 밧줄을 사용하지 않고 문 안으로 들어가면 바닥으로 떨어져 죽는다. 납골당 지하는 미로로 되어 있으며여러가지 일들을 해야 창살문을 열고 요나가 묻힌 곳으로 갈 수 있다. 아래로 내려간 다음 오른쪽 방으로 들어가면 해골을 하나 갖게 된다.

## 타일, 타일을 밟아라!!

다시 처음 장소로 가서 오른쪽 방으로 들어가면 박쥐가 날아다닌다. 박쥐를 피해 왼쪽 방으로 들어간다. 만약 박쥐에게 물리면 죽고만다. 이번에는 바닥에서 창이 솟아오르는 방이다. 창살을 피해 위쪽 방으로 들어가면 또 하나의 해골을 가질 수 있다. 다시 창살이 솟아오르는 방과 박쥐가 나오는 방을 거쳐 처음 내려온 곳으로 간다. 위쪽으로 올라가면 창살로 막힌 방이 나온다. 문 양쪽의 받침대 위에 해골을 하나씩 올려 놓으면 창살문이 열린다.



앗, 바닥에서 창이 솟아올랐다!!

문을 통해 들어가면 왼쪽으로 가는 통로가 있는 방이 나온다. 방 가운데 함정이 있으니 조심한다. 또다시 창살문이 나온다. 먼저 아래쪽으로 내려간다. 이번에는 거미가 공격을 하는 방이 나온다. 거미를 피해 아래쪽으로 내려가면 발판이 보인다. 발판을 밟고 거미를 피해 창살이 있던 방으로 가면 창살문은 열려있다. 열린 문으로 들어가면 창살문이 있고 바닥에 네 개의 타일이 깔린 방이 나온다. 타일의 색깔을 모두 밝은 색으로 맞추면 창살문이 열린다. 다시 열린 문을 통해 들어가면 위쪽과 오른쪽으로 통하는 방이 나온다. 오른쪽 으로 가면 두 개의 입상이 있는 방이 나온다. 첫 번째 입상과 두 번째 입상을 갖고 두 입상의 위치를 바꾸어 놓으면 위쪽의 비밀문이 나타난다. 문을 통해 위쪽으로 올라가면 다시 창살로 가로막힌 문이 나온다. 왼쪽 방으로 들어가면 쥐들이 공격을 한다. 쥐들을 피해 아래쪽에 있는 발판을 눌러 열린 창살문 안으로 들어간다. 오른쪽 문으로 들어가면 유사가 흐르는 방이다. 가만히 있으면 가운데로 빠져 죽으니 조심한다. 아래쪽으로 계속 내려가면 오른쪽에 창살문이 있는 방이 나온다. 다시 아래쪽으로 내려가면 거미가 공격을 하는 방이 있다. 거미를 피해 아래로 내려가면 박쥐가 공격을 하는 방이 나온다. 박쥐를 피해 오른쪽 방으로 들어가면 이번에는 쥐가 공격을 한다. 쥐의 공격을 피해 아래쪽 발판을 밟고 위쪽 계단을 통해 올라가면 입상이 있던 방 오른쪽 방으로 나가게 된다. 다시 창살문이 있던 곳으로 간다. 창살문을 통과하고 아래로 내려간 다음, 오른 쪽 방으로 들어가서 계속 아래쪽으로 내려가면 유사가 흐르는 방이 나온다. 가운데 구멍 가까이 접근했다가 재빨리 피하면 왼편 벽에 비밀문이 나온다. 비밀문 안으로 들어가 발판을 밟고 다시 계속 위로 올라가면 바닥에 아홉 개의 타일이 있는 방이 나온다. 타일을 모두 밝은 색으로 맞추면 창살문이 열린다. 아랫줄 첫 번째 타일을 밟으면 오른쪽 위쪽 구석의 네 개의 타일의 색이 반전되고, 아랫줄 두 번째 타일을 밟으면 맨 위의 세 줄이 반전된다. 그리고 아랫줄 세 번째 타일을 밟으면 왼쪽 위 쪽 구석의 네 개의 타일이 반전된다. 가운데줄 첫 번째 타일을 밟으면 오른쪽 줄의 타일이 반전되고, 가운데줄 세번째 타일을 밟으면 왼쪽 줄이 반전된다. 윗줄 첫 번째 타일을 밟으면 오른쪽 하단 구석의 네 개의 타일이 반전되고, 윗줄 두 번째 타일을 밟으면 아랫줄이 반전된다. 윗줄 세 번째 타일을 밟으면 왼쪽 아래 구석의 네 개의 타일이 반전된다. 창살문을 지나 위로 올라간 다음, 다시 왼쪽으로 가서 위쪽으로 올라가면 둥근 탁자가 있는 방이 나온다. "탁자 주위에 있는 지구 주위에서 태양은 세 번 돌 것이다"라는 메시지를 세 번 읽는다. 그러자 오른쪽 창살문이 열린다. 창살문으로 들어간 다음, 위쪽으로 올라가면 요나가 있는 방이 나온다. 이야기를 마치고 재빨리 요나 좌우에 있는 네 개의 입상을 갖고 도망간다. 여기서 꾸물거리면 목숨을

있는다. 처음 밧줄을 타고 내려온 방으로 가서 밧줄을 타고 위로 올라간다. 위로 올라가 면 월터 모자(母子)가 손을 잡고 위로 끌어올린다. 받침대를 돌려받고 집 안으로 들어가면 요나의 죽음에 관한 이야기를 들을 수 있다. 그녀의 남편이 존이 죽기 전에 들려준 이야기를 들려준다. "요나가 죽었을 때 햄블톤의 집으로 갔다. 항구에서 가까운 곳으로 시신을 옮겼 으며 집의 맨 위층에 시신을 놓았다. 벽에 칭문이 있어 내려다 보니 사막에 있는 돌기둥과 이상한 생물들이 보였다. 겁에 질려 땅을 보니 그 표시가 있었다. 천으로 표시를 덮었지만 계속 빛을 발하고 있었다. 그 후 창을 막아 버렸다."

## 파커를 의심하는 백스

악마의 신을 데려오려는 네 가족이 있는데, 그들을 없애려면 네 개의 상을 그들 집 앞에 놓아야 한다고 말하면 그 가족이 누구인지를 물어본다. 알링톤, 햄블톤, 콜드스톤, 타이러라고 대답하면 월터는 십자가 모양이 그려진 표시의 그림을 감추었다면서 찾아보자고 한다. 왼쪽 벽의 그림을 살펴보면 그 뒤에 감추어져 있던 표시의 그림을 찾을 수 있다. 그림에는 별 그림이 그려져 있다. 다시 이야기를 하자 요나는 햄블톤의 집에서 그들이 기다리고 있으니 가지말라고 충고한다. 공동묘지를 나와 가족을 처치하러 간다. 일기를 읽어보면 네 개의 석상에 적힌 주문이 적혀 있다. 이들 주문들을 순서대로 기억한다. 먼저 타이러의 집으로 가면 타이러가 나타난다. 입상 1을 사용하여 주문을 외우면 별 표시가 나온다. 순간 타이러는 힘을 잃고 잠시 주춤거린다. 이 때 재빨리 별 표시가 있는 곳으로 가서 다시 한번 입상을 사용하면 타이러를 물리칠 수 있다. 알링턴 시장은 시장의 집 오른쪽에 있는 창고로 가면 만날 수 있다. 조금 전과 마찬가지로 입상 2를 사용하면 물리칠 수 있다. 콜드스톤의 집으로 가면 콜드스톤을 만나게 된다. 역시 같은 방법으로 콜드스톤을 없앤다. 폐가로 가면 햄블톤을 만날 수 있지만, 그의 아들에게 붙잡혀 목숨을 잃게 된다. 상점이 있는 곳으로 가 오른쪽 쓰레기통에서 썩은 물고기를 갖는다. 세 명을 물리치고 상점으로 가자 고양이가 나온다. 썩은 물고기를 이용하여 고양이를 잡은 다음, 햄블톤의 집으로 간다. 개 앞으로 가서 고양이를 사용하자 고양이를 본 개는 짖는다. 개 짖는 소리에 햄블톤의 아들은 파커가 온 줄 알고 밖으로 나온다. 재빨리 햄블톤의 집에서 다른 곳으로 달아나야 한다. 그렇지 않으면...폐가로 가면 안으로 들어간다. 그런 다음, 왼쪽 의자 옆의 상자를 살펴보면 나침반을 가질 수 있다. 오른쪽에 있는 램프를 갖고 위쪽에 걸려있는 배의 조종타 앞으로 간다. 그곳에서 나침반을 사용하면 오른쪽에 비밀문이 나타난다. 나침반을 사용하지 않고 살펴보기 명령을 사용하면 그물이 떨어져 죽는다. 난로 위에 램프를 놓으면 다시 오른쪽 문이 열린다. 책장을 살펴보면 마법의 의식이라는 책을 가질 수 있다.



난로 위에 램프를 올려놓자.

책에는 혜성 나비에 대해 적혀 있다. 빨간색, 흰색, 파란색, 녹색이 날개에 찍혀있으며 날개에 플래시가 달린 사진기를 이용해 빛을 투과시키면 부적을 놓을 수 있는 비밀장소를 찾을 수 있다. 그 위에 부적을 놓고 주문을 외우면 밤에 울부짖 는 자를 불러내거나, 쫓아낼 수 있다는 내용이 적혀 있다. 망원경 아래쪽에 있는 책상 서랍을 열고 크랭크를 가진다. 망원경에 크랭크를 사용하면 세 개의 손잡이가 나온다. 아래쪽에 있는 손잡이를 살펴보면 천장의 램프에 감추어져 있던 공을 얻게된다. 왼쪽 그림 앞으로 가서 공을 그림에 붙이자오른쪽 벽에 비밀통로가 나온다. 비밀문을 통해 들어가면 바닥에 별 표시가 그려진 방이 나온다. 별 가운데 있는 제단 앞으로 가서 입상 4를 사용하여 주문을 외운다. 그러면 햄블톤이 나타나 파커를 죽이려고 한다. 다시 입상을 사용한 후, 재빨리 밖으로 도망간다. 시간을 지체하면 불에 타 죽고 만다.



세 개의 손잡이가 나타났다.

무사히 달아나면 다시 기절을 하지만, 코블 박사의 도움으로 목숨을 구하게 된다. 코블 박사가 요나의 집에서 일어났던 일에 대해 물으면 마을 전체를 위해 그런 일을 했다고 대답한다. 코블과 대화를 하면 백스가 파커를 의심하고 있다고 알려준다. 그리고는 언더 하우스의 메시지를 준다. 메시지에는 중요한 발견을 했으니 빨리 오라고 적혀있다. 여관을 나와 우체국으로 간다. 우체국안으로 들어가 직원에게 언더하우스를 만나러 왔다고 말하면 백스 순경이 나타난 어제 사건에 관한 이야기를 하자고 한다. 언더하우스의 방으로 가서 이야기 하자고 대답한 다음 위층으로 올라간다. 위층으로 올라가면 백스가 언더하우스에게 파커와 이야기할 수 있도록 자리를 비켜달라고 한다. 백스가 어제 일을 물어볼 때 "글쎄요"라고 대답하면 언더하우스가 저녁에 자신과 같이 있었다고 말한다. 백스가 가고난 뒤, 언더하우스와 이야기를 하면 숲 속에 살고 있는 나타왕가에 대한 이야기를 들려주면서 나락카머스를 없애기 위해선 활과 화살이 필요하다고 알려준다. 그리고 나타왕가로부터 받은 깃털을 준다. 이야기를 마치고 커티스의 집으로 간다. 하지만 커티스의 집은 잠겨있다. 문 앞에 막대기가 떨어져 있다. 막대기를 문에 사용하면 문에 걸리 고리가 풀린다. 하지만 그 밑에 자물쇠로 잠겨있다. 브로치를 살펴보면 핀을 가질 수 있다. 핀으로 자물쇠를 풀고 안으로 들어간다. 방 안을 살펴보면 커티스가 천장에 매달려 죽어있는 것이 아닌가!. 벽난로에서 활을 갖고 왼쪽 바닥을 살펴보면 바닥에 감추어져 있던 화살을 가질 수 있다.

## 배, 배가 필요하다!!

활과 화살을 갖고 커티스의 집을 나와 숲으로 간다. 숲으로 가서 잘려진 나무 밑둥 위에 깃털을 놓고 잠시 기다린다. 새가 날아오면 새의 모습으로 변해 인디언이 있는 곳으로 날아간다. 인디언에게 언더하우스가 보내서 왔다고 말하고 나락카모스를 없애야 한다고 말한다. 인디언은 성스러운 활과 화살을 가지고 왔는지 확인한 다음 다섯 가지 질문을 한다. 나락카모스가 속한 부족은 믹맥이며, 밤에울부짖는 자의 이름은 요구 소토스, 볼레스킨에 혜성을 처음 본 해는 1834년, 네가족이 사망한 원인은 별, 밤에 바닷속에서 튀어나오는 괴물은 대곤이다. 올바른 대답을 하면 나락카머스는 일스머스의 땅 속 깊숙히 숨어 있으며 그를 없애려면 땅에서 태어난 불을 사용해야 한다고 알려준다. 그리고 페인트와 나타왕가의 반지를 주면서 나락카머스를 물리치러 길을 떠나라고 한다. 이야기를 마치고 나면 다시 새로 변해 원래의 장소로 되돌아 간다. 숲을 나와 마을의 우물이 있는 곳으로 간다. 우물을 살펴보면 사다리를 타고 자동으로 아래로 내려간다. 우물 아래에서는 파도가 심하게 친다. 인디언에게서 얻은 페인트를 사용하면 파도가 잠잠해 진다. 만약 페인트를 사용하지 않으면 파도에 휩쓸려 목숨을 잃는다. 오른쪽으로 계속 가면 바닥에 여러가지 물건이 놓여 있는 장소가 나온다. 강통, 산, 타르를 갖는다. 하지만 나이트로 글리세린은 가지면 절대로 안된다. 물건을 갖고 오른쪽으로 가면 입구 쪽에 부싷돌이 떨어져 있다. 부싷돌을 갖고 주위를 살펴본다. 어두워 잘 보이지 않지만 가운데 부근에 나프타가 있다. 너무 가까이 접근하면 빠져 죽는다. 강통을 사용하여 나프타를 얻도록. 아래로 내려가면 나락카머스가 있는 방이 나온다. 나프타와 부싷돌을 사용해 불을 붙인다. 나락카머스는 힘을 잃은 틈을 타 활살을 쏘면 나락카머스를 물리칠 수 있다.





화살을 맞은 나락카머스의 최후

나락카머스를 물리치면 볼레스킨의 유령이 나타나 바닷속의 대곤을 없애달라고 부탁하면서 배를 타고 가라고 일러준다. 볼레스킨의 유령이 사라지고 나면 나락카머스가 남긴 터키석, 남옥, 나비를 가진다. 터키석을 사용하자 나타왕가의 반지에 끼워 넣는다. 이제 우물을 나와 항구로 간다. 항구에 도착하면 배가 있고 사람이 기다리고 있다. 그와 이야기를 해 배를 빌린다. 만약 대화가 제대로 이어지지 않으면 배를 빌릴 수 없다. 이런 경우, 다른 곳으로 갔다가 다시 돌아와 이야기를 해야 한다(2-3-3-2). 배 가까이 가면 자동으로 섬이 있는 곳으로 가게 된다.

## 지상으로 내려온 악의 세력

배에서 내려 해변에 있는 석상을 살펴보면 에머랄드와 루비를 가질 수 있다. 동굴 입구는 퍼즐로 되어 있으며 해골 모양을 맞추어야만 안으로 들어갈 수 있다. 동굴 안으로 들어가면 이상한 모양의 조각이 가운데 놓여있다. 조각 가운데로 가서 루비를 사용하자 빛이 사방에 비춰진다. 다른 보석을 사용하면 목숨을 잃는다. 빛의 모양을 보면 완전한 별 모양이 아니다. 아래쪽 가운데에 그려진 별 표시 위로 가서 남옥을 사용하면 완전한 별 모양이 만들어져 가운데 숨어있던 대곤을 없앤다. 다시 볼레스킨이 나타나 배를 타고 카출후의 세력을 물리치러 길을 떠나라면서 자신의 반지를 준다. 배를 타면 또다른 동굴이 있는 곳으로 간다. 볼레스킨의 반지를 사용하자 에머랄드를 끼운다. 동굴 안으로 들어가면 주위가 어두워 사물을 분간할 수 없다. 랜턴을 사용해 주위의 일부분을 비춘다. 하지만 곧 기름이 떨어졌다는 메시지가 나오고 랜턴의 불은 꺼진다.



배를 타고 떠나라고 말하는 볼레스킨의 유령

다시 동굴 밖으로 나가 랜턴을 사용한다. 동굴 안에는 괴물들이 기다리고 있다가 공격을 해온다. 괴물들을 피하면서 왼쪽으로 이동하도록. 화면 가운데 부근에 위로 올라가는 장소가 있다. 위로 올라가면 월토 모자가 붙잡혀 에너지를 빼앗기고 있다. 바닥에는 다이아몬드가 있다. 산을 사용하여 다이아몬드를 갖고 양손에 보석 반지를 끼면 괴물을 물리치고 월터 모자를 구할 수 있다.







양손에 보석을 끼면 붙잡힌 모자를 구할 수 있다.

괴물을 없애고 나면 볼레스킨의 유령이 나타나 혜성의 사진을 찍어야 한다고 한다. 볼레스킨의 유령이 사라지면 동굴 입구로 간다. 동굴 입구를 통해 나가려고 하면 큰 바위가 입구를 가로막고 있다는 메시지가 나온다. 입구 위쪽 부근을 잘 살펴 보면 작은 통로가 있다. 통로를 지나면 의식을 치루던 돌이 놓인 장소로 가게 된다. 나비의 날개에는 네 가지 색이 칠해져 있다. 먼저 받침대를 세우고 사진기를 올려 놓는다. 사진기 앞에 돋보기를 붙이고 나비를 사진기에 넣는다. 랜턴을 사용하면 사진기에서 빛이 나와 네 곳의 바위에 비친다. 빛이 비친 돌을 기억한 다음, 필름을 사용해 혜성의 사진을 찍는다. 혜성의 사진을 찍고 나면 혜성 조각이 땅에 떨어진다. 혜성 조각을 줍고 나면 악의 세력이 지상으로 내려오는 모습이 나온다. 왼쪽 위쪽의 돌에 부실파를 사용하고 아래쪽 돌에 남옥을 사용한다. 그리고 오른쪽 위쪽 돌에 다이아몬드를 사용하고 아래쪽 돌에 혜성 조각을 사용하면 자동으로 주문을 외어 악의 세력을 물리치게 된다. 다시 볼레스킨의 유령이 나타나고 나면 여관에서 짐을 꾸리고 있는 파커의 모습이 나온다. 여관을 나오면 자동으로 항구로 이동하게 되고, 주민들의 찬사를 받으면서 배를 타고 떠난다.

## 분석을 마치면서

아이템이 직접 화면에 나타나 어렵지 않게 게임을 진행할 수 있었다. 하지만 몇 군데 게임의 난이도를 높이기 위한 함정이 도사리고 있다. 아이템에 대한 설명이 나오지 않아 어떤 아이템인지 쉽게 확인할 수 없다는 단점이 있으며 살펴보다 명령 사용시 나오는 메시지가 빈약한 것이 흠이다. 게임 전반에 공포 분위기가 깔려있어 무더위를 식힐 수 있는 게임이다.

장르	어드벤처				
제작	Infogrames				
사운드	☆	☆	☆		
그래픽	☆	☆	☆		
난이도	☆	☆	☆		

가격 : 3만5천원

분석 : 이창재

자료협조 : 동서게임채널

