



게임کم 다크세라핌

타락한 천사 사탄, 반란을 일으키다!!

"신께서 인간을 창조하사 만물의 주인이 되게 하시니 12개의 날개를 가진 지고의 천사(세라핌), 사탄은 인간을 질투하여 신에게 반기를 들고, 그를 따르는 이가 천상의 1/3이나 되었다. 그러나 대천사 미카엘이 신의 뜻을 받아 사탄과 수 많은 부하들을 꺾어 나락으로 떨어지게 하나니..." 성서와는 달리 이 게임에서 사탄을 몰아낸 것은 천사장 알카드였다. 알카드는 신의 말에 따라 인간과 생활하며 이들을 이해하게 된다. 한편, 마계에 떨어진 존재들은 천상계를 공격하고자 소동의 인간들을 꺾어 바벨탑을 쌓게 한다. 점차 높아지는 바벨탑에 의문을 느낀 미카엘은 '파괴의 대포'로 소동을 파괴한다. 이러한 일에 분노한 알카드 일행은 미카엘을 쫓아가나 미카엘이 지니고 있던 '신의 검' 앞에 정벌되어 날개를 잃고 마계로 떨어지고 만다. 한편, 마계의 지배자가 된 사탄은 과거의 복수를 위해 알카드를 죽이려 하는데...

스토리 위주의 게임

이 게임은 「퍼스트퀸 시리즈」로 유명한 일본 구레 소프트(KSK)의 작품으로 여러 면에서 「퍼스트퀸 시리즈」와 비슷하다. 리얼타임으로 진행되는 빠른 속도의 전투 화면이나, 다양한 윈도우를 지원하는 체계, 그리고 '무의미'하다고 할 정도로 많은 아이템들... 전투신에 등장하는 작은 캐릭터들의 움직임까지도 비슷한 점이 많다. 그러나 「퍼스트퀸」과는 달리 「다크세라핌」은 거의 일직선이라 할 정도로 스토리 위주로 되어 있다. 또 부대와 용병을 중심으로 하는 전략성을 띤 「퍼스트퀸 IV」와 달리 최대 8명의 캐릭터를 중심으로 내용이 펼쳐진다. 캐릭터의 움직임이나 명령 체계 등은 「퍼스트퀸」과 매우 유사한 점이 많기 때문에 어떤 면에서는 메뉴 조작이 그다지 어렵지 않다. 단, 「퍼스트퀸」과는 달리 메뉴가 전체 화면 2개 분량까지 구성된다는 점에 주의하기 바란다. 때때로 전체 화면이나 전투 화면이 모니터 위로 사라져 버리는 경우를 볼 수 있는데, 이것은 <PgUp>이나 <PgDn>키를 눌러서 원상 복구시킬 수 있다. 이렇게 확장된 화면 체계를 적절히 활용하면 매우 다양한 윈도우를 한 화면 내에서 처리할 수 있을 것이다. 하지만 처음 제공된 형태의 윈도우가 가장 편하므로 굳이 바꾸지는 말기 바란다.

전투 화면 조작

전투 화면 조작은 「퍼스트퀸 IV」와 유사하다. 하지만 이 게임은 인물 위주로 되어 있기 때문에 한편으로는 다른 점도 많이 발견할 수 있다. 인물 하나하나의 조작은 아래쪽의 메뉴에서 인물을 선택하고, 마우스를 움직여 이동할 수 있다. 전투는 적에게 몸을 부딪치기만 하면 된다. 문제는 마법이나 공격 아이템의 사용, 또는 활을 쏘는 일인데, 이 게임은 「퍼스트퀸」에서 제공되었던 특수 메뉴같은 것은 제공하지 않는다. 마법 무기나 화살 등을 쏘기 위해서는 캐릭터 바로 위에 커서를 위치시키도록 한다. 그러면 커서가 지팡이 모양으로 변하는데, 이 때 사용하면 특별한 효과가 나타난다(화살이 나가거나, 특별한 무기가 발사되는 식으로). 여기서는 대부분의 동료들이 활, 채찍, 창 등의 다양한 무기를 사용하는데 이 방법으로 무기를 써서 공격할 수 있다(필자는 일반적으로 자동 전투에 맡겨 버렸다). 그리고 한 사람당 한 개의 아이템을 소지할 수 있다. 이들은 각기 다양한 효과를 발휘하는데, 사용 방법은 역시 지팡이 모양의 커서에서 클릭하는 방법이다. 그러나 만약, 마법 무기나 활같은 것을 쓰는 경우에는 사용하기가 어렵다. 이 경우에는 화면 아래쪽의 인물 데이터 오른쪽 위에 현재 소지중인 아이템 표시가 나오는데, 바로 이것을 클릭하면 그 아이템을 사용할 수 있다. 또한 이 방법은 다른 인물을 선택하지 않고도 아이템만 쓸 수 있기에 매우 편한 방법이다.

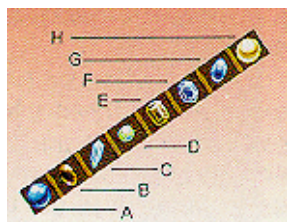
소환석의 응용

게임중 이벤트를 통해서 소환석(Beast Jewel)이라는 것을 얻을 수 있는데, 이것은 보석 내부에 몬스터나 정령들을 가둘 수 있다. 게임 중 8개의 소환석을 얻을 수 있으며, 천사와 악마의 경우 이러한 소환석을 사용하여 몬스터나 정령을 불러들일 수도 있다. 소환석은 색깔에 따라 다양한 정령들을 내재하고 있다. 이들은 각자 물, 불, 흙, 공기의 4대 요소의 상성을 갖거나, 또는 아예 아무런 상성을 가지지 않는데, 이러한 상성과 사용하는 인물의 상성에 따라서 등장하는 비스트의 숫자와 능력치도 달라진다.

일반적으로 상성이 맞는 캐릭터가 사용하는 경우 비스트의 숫자는 줄어들지만 더욱 강력하고, 상성이 다른 최대 8마리의 비스트가 등장하지만, 대개 능력이 약하다(그러나 어떤 경우는 능력이 낮더라도 여러 마리인 경우가 더 좋을 수도 있다). <표>는 소환석을 쓴 인물에 따라서 등장하는 비스트의 숫자와 이름이다.

	상성	A(물)	B(불)	C(계열X)	D(공기)	E(흙)	F(공기?)	G(계열X)	H(?)
아르카드	불	냉동8	베이런1	프리모스8	지인8	스텝스8	아령악마1	해고2	블의
사똥	물	피쉬바른1	이프리트8	경마맨5	지인8	스텝스8	아령악마1	기사1	바트
카임	흙	냉동8	이프리트8	프가스4	지인8	고렘1	아령악마1	해고2	베르
아미	불	냉동8	베이런1	가이아모8	지인8	스텝스8	요정3	난폭한곰6	베르
바르바도스	바람	냉동8	이프리트8	프리모스8	서큐바스2	열쇠6	아령악마1	난폭한곰6	블의
포르네우스	물	피쉬바른1	이프리트8	가이아모8	지인8	열쇠6	요정3	난폭한곰6	바트
아즈젤	흙	냉동8	이프리트8	프가스4	지인8	고렘1	아령악마1	해고2	바트
베르제류트	바람	파리7	파리7	프가스4	서큐바스2	파리7	파리7	기사1	쥬크
추천		냉동	베이런	경마맨	서큐바스	고렘	아령악마	해고	베르

【표】 비스트의 숫자 및 이름



참고로 소환석의 비스트들은 다른 상성을 가진 비스트와 동시에 등장하면 서로 싸우게 된다. 따라서 같은 상성의 비스트나 상성이 없는 비스트 외에는 동시에 여러 개의 소환석을 쓰지 않도록 하자. 장시간에 걸친 전투 중에는 소환했던 비스트를 돌려 보내고, 다른 비스트를 소환하는 형태로 진행해도 좋다. 단, 같은 전투내에서는 동일한 소환석을 다시 쓸 수는 없다.

소돔에서의 만남

경로 : 우로보스샘->아케론강->마계의 소돔->아케론강->스틱스 늪->마계의 소돔

미카엘에게 알카드에 대한 연락을 받은 사탄은 부하들에게 그를 제거할 것을 명령한다. 마계의 2인자 파리대왕 베르제류트는 어쩌서 미카엘의 뜻에 따라야 하는지에 대해 의문을 품는다. 한편, 마계 한 구석의 우로보스 샘에 떨어진 알카드는 후스카르라는 인물에게 발견된다. 그때 사탄의 부하 중 하나인 리리스가 이를 발견하지만, "분란이 나의 취미이기 때문..."이라며 알카드가 만든(?) 구멍을 없애고 돌아가 버린다. 후스카르는 깨어난 알카드에게 자신은 마계에 탐사 활동을 하러 왔다고 그의 부하나 마계에 대한 자세한 이야기를 해준다. 또한 알카드는 그로부터 더욱 놀라운 소식을 듣게 되는데, 그것은 '파괴의 대포'의 영향으로 인해 지상에 있던 소돔의 일부가 마계에 떨어졌다는 것이다. 연인 사라가 살아있을 지도 모른다는 희망을 갖게 된 알카드. 그는 후스카르의 말에 따라 우선 소돔으로 가기로 한다. 마계의 소돔은 우로보스 샘 남쪽, 아케론 강을 건너가야 한다. 아케론 강에 이르러 100골드(G)에 건네주겠다는 사공의 말을 듣고 알카드는 뱃삿을 지불하지만, 사공은 중간에 배를 세우고는 갑자기 알카드를 습격한다. 하지만 도리어 알카드에게 혼쭐나고 다음부터 적극 협조하기로 한다. 사공의 협조(?)도 있고 하여 무사히 소돔에 도착한 알카드 앞에 사탄으로부터 명령을 받고 기다리고 있던 살가타네스가 나타난다. 그는 괴물을 소환하여 알카드를 공격해 오지만, 알카드에게 모든 괴물이 쓰러지자 겁을 먹은듯 도망가 버린다. 어떤 집에서 연인 사라의 오빠인 사레스를 만난 알카드는 그가 찾아냈다는 사마엘을 보지만, 사마엘은 중독되어 움직일 수가 없었다. 사레스의 말에 의하면 스틱스 늪에 해독초가 있다고 하는데... 그 때, 문득 알카드의 머리에 어떤 소년이 말했던 일이 떠오른다.

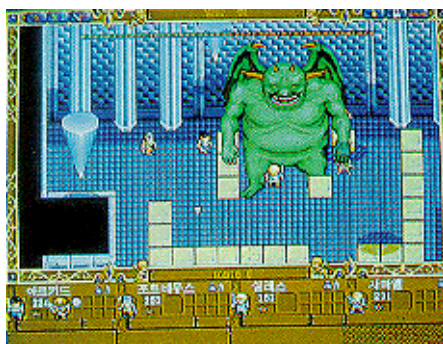
강변에서 지팡이를 쥐고 있던 천사를 보았다는. 혹시나 하여 아케론 강으로 돌아간 알카드는 천계의 의술을 담당하는 포르네우스를 발견하고 그를 동료로 삼아 스틱스 늪에서 해독초를 찾아온다. 해독초를 가져온 알카드는 소동의 마을에서 그를 기다리고 있던 프루렛의 부대를 격파하고, 해독초를 사마엘의 입 안에 넣어 해독시킨다. 그리고 사마엘과 사레스를 동료로 삼아 마계를 빠져나갈 수 있는 문을 찾아 남쪽의 암벽으로 향한다.

또다른 동료를 찾아

경로 : 용의 동굴->스틱스 늪->얼음평원 서쪽->죽음의 그림자

문->남쪽동굴->얼음평원동쪽->얼음성->얼음평원 동쪽

'용의 동굴'에서는 전투 불능자(HP가 0이 된 사람)를 치유해 주는 생명 사과를 찾을 수 있다. 또한 수많은 용(?)들을 뚫고 도착한 동굴 안에는 자보스라는 괴물이 살고 있는데, 약점인 마귀의 머리를 공격하여 쓰러뜨린 알카드 일행은 언데드를 소환할 수 있는 아이템 '망자의 관'을 얻게 된다. 스틱스 늪과 황천길의 어려움을 뚫고 남쪽 암벽에 도착한 일행이었지만, 암벽의 문은 굳게 닫혀 있었다. 암벽의 열쇠를 찾고서 북동쪽 '바위성'으로 향하는 일행. 겨우 남쪽 동굴에 도착했지만, 더 이상 나아갈 길은 없다. 아마도 괴력을 지닌 동료 아즈젤이라면 부술 수 있을 듯한 악한(?) 벽이 있을 뿐... 이러한 어려움에 처한 일행은 남서쪽의 '얼음성'을 먼저 공략하기로 결정하고 남쪽으로 향한다. 중간의 '구슬의 집'에서는 잠시 쉬면서(?) 불령을 할 수 있다. 만일 그 이전에 '전설의 글로브'를 가지고 있었다면 아르카드에게 주도록. 아마 멋진 일을 할 것이다. 어찌되었든 갈 길이 바쁘니 얼음 성으로 향하던 중 '얼음평원 동쪽'으로 가보자. 그러면 수 많은 소악마들이 날뛰는 사이에서 끔찍 얼어붙은 아즈젤을 발견할 수 있을 것이다. 추위는 질색이라던 아즈젤이라 이러한 상황이면 춥다고 덜덜 떨만도 한데 멀쩡하다. 포르네우스는 이것이 마법으로 한 일이라는 것을 깨닫고 부근에 이런 짓을 하는 자가 있으리라 추측한다. 일행이 얼음 성에 도착했을 때 이상하게도 보초도 없었다. 그것은 분란이 취미인 리리스가 속임수로 보초를 꾀어 다리를 내렸기 때문이다. 그러나 아무것도 모르는 일행은 이상하게 생각하면서도 무시하고, 다리를 건너 얼음성 안으로 향한다 (이동 중 벽돌에 둘러싸여 있는 보물 상자가 있는데, 이 노란색 벽돌은 위험한 구슬-폭탄-을 사용하여 간단하게 부수고 뭉환검을 손에 넣을 수 있다). 얼음 성 내부의 문은 열리지 않는다. 사방을 돌아다니다 목적을 알 수 없는 스위치를 발견한 일행은 모든 스위치를 작동시킨다. 그러자 얼음 성의 성주 페이먼의 방으로 향하는 문이 열리는 것이 아닌가? 일행은 페이먼을 물리치고, 또 하나의 소환석을 손에 넣는다. 그리고 다시금 얼음평원 동쪽에 도착했을 때쯤, 아즈젤은 무사히 깨어날 수 있다. 이제 괴력의 아즈젤이 일행이 됨으로써 남쪽 동굴로 가는 문을 열 수 있게 된다.



페이먼과의 대결

마계에서의 탈출

경로 : 얼음평원 동쪽->남쪽동굴->바위성->스틱스 늪->황천 언덕->암벽

아즈젤의 힘으로 남쪽 동굴의 벽을 허문 일행은 북쪽 동굴로 빠져나와 바위 성에 도달한다. 바위 성은 예상외로 강력한 호위에 둘러싸여 있다. 이들을 격파하고 바위 성으로 들어갈 때쯤, 다시 리리스가 나타나 바위 성의 성주 바엘에게 사로잡혀 정신을 잃고 있는 알카드의 동료 바르바도스에게 생기를

불어넣어 준다. 그리고 "이 일을 비밀로 하라"며 사라지는데... 바위성 내부에는 흙으로 된 벽들이 막고 있어 성주의 방으로 들어갈 수 없다. 이 장소의 수수께끼는 돌과 다리의 관계이다. 북동쪽의 방에 들어가면 2개의 돌과 5개의 누름판이 있는데, 돌을 밀어서 누름판 위에 올려 놓으면 밖의 다리들이 옮겨진다. 왼쪽 위와 오른쪽 아래에 돌을 옮기면 이전에 멀리 떨어져 있던 상자를 찾아 '마귀피리'(적을 혼란시킴)를 얻을 수 있다. 또 왼쪽 위, 아래에 돌을 옮기면 성주의 방으로 향한 문이 열린다. 일행을 맞이한 바엘은 바르바도를 불러내어 싸우도록 한다. 하지만 리리스의 도움을 받은 바르바도는 조종당하지 않고 일행과 더불어 싸워 바엘을 격파하고, 소환석과 암벽의 열쇠를 손에 넣는다. 바위성을 나와 소동으로 향하던 일행은 스틱스 늪에서 악마들의 공격을 피해 탈출했다는 마을 사람들을 만나 암벽으로 향한다. 그리고 황천문을 지나 황천 언덕에 도착한 일행은 사방을 둘러싸고 있는 아스트롯의 부대를 발견하는데, 그 때 베르제뷰트가 나타나면서 전투가 시작된다. 부하들을 물리친 알카드 일행을 뒤로하고 도망가는 아스트롯. 그 후 남은 베르제뷰트는 바벨탑에 대한 음모를 알려주고는 사라진다. 바로 아스트롯이 천계를 공격하기 위해 소동의 사람들을 꼬여 바벨탑을 만들게 했다는 비밀을... 오래지 않아 일행은 암벽에 도착하고, 이제 무사히 지상으로 돌아가게 된다.

아마다의 사건

경로 : 암벽->소동->작은 동굴->언덕의 다리->언덕의 북쪽->서쪽숲->동쪽 숲->아라바 마을->북쪽 숲->아라바 마을->강의 요새->성밀 마을->성문->아마다성->남쪽 숲의 동굴->아마다성

지상에 도착한 알카드는 마계로 향하는 문을 다시는 열리지 않도록 봉인해 버린다. 그리고 사레스는 마을 사람들과 함께 소동으로 향하고, 알카드는 그 뒤를 쫓아 북쪽의 소동 마을에 도착한다. 소동은 완전히 황폐하게 변해 있었다. 혹시나 하고 생각했던 사라는 역시 소동시에 남아 있지 않았다. 사레스의 말에 의하면 도적 무리에 의해 더욱 황폐해졌다고 한다. 그리고 아마다라는 나라의 종신 오펔을 소개해 주며, 알카드 일행이 천상계에 돌아가는 것을 돕기 위해 바벨탑을 완성해 줄 기술자를 찾으러 떠난다. 오펔은 일행에게 아마다에서 일어나고 있는 납치 사건에 대해 알려 준다. 그는 이 사건이 마계의 소행이라는 것을 알고 있지만 사람들은 그를 미친 사람으로 취급했다는 것이다. 이상하게 여긴 알카드 일행은 아마다로 향하지만, 오펔을 본 요 새의 병사들은 일행을 통과시켜 주지 않는다. 더 많은 정보를 얻고자 아마다와 사이가 좋지 않은 아라바 마을을 찾아가는 일행. 그들은 도중의 동쪽 숲에서 비프론이라는 악마와 같이 살고 있는 묘지기 토무를 발견한다. 그에게 들은 정보에 따라 아라바 마을로 향한 일행은 실종된 왕자의 행방을 물어 보지만, 마을의 촌장은 그 조건으로 북쪽 숲의 장마를 그치게 해달라고 요청한다. 북쪽 숲에 도착한 일행은 이 일의 원흉(?)인 '천동 요괴'를 발견한다. 단지 장난이었다고 하는 천동 요괴를 잡아 소환석에 넣는 알카드. 아라바 마을에 돌아간 알카드가 소환석 속의 요괴를 불러내어 보여주자 촌장은 이제야 믿을 수 있다는 듯 왕자의 행방을 알려 준다. 사실 왕자는 최근 아마다 성의 동태가 심상치 않아 아라바 마을에서 모시고 있었던 것이다. 왕자를 동료로 삼은 일행은 이제 강의 요 새를 거쳐 아마다로 향한다. 아마다국에서는 이상하게도 젊은 처녀들이 납치되고 있었다. 아마다 성에 도착하자 왕자가 도움을 요청한 건국의 영웅 로레이경이 다가와 신관 보가르가 수상하다는 정보를 알려 준다. 그리고 일행과 더불어 싸우기로 하는데... 성에 도착한 일행은 왕비의 방에서 나오는 보가르를 만나게 된다. 왠지 수상한 시선을 남기고 사라지는 보가르. 한편, 왕자의 어머니인 왕비나 아버지인 왕도 왠 지 이 사건에 대해서는 묵묵부답. 단지 왕은 무언가 이상한 태도로 일관할 뿐이다. 별 수 없이 왕자의 방에서 휴식을 취한 일행은 신관 보가르가 남쪽 숲의 동굴로 향했다는 정보를 받고 성을 빠져 나간다. 강의 요새에 있는 병사들은 왕자가 나가지 못하도록 막으라는 명령을 받은 상태였다. 여기서 병사를 피해 어렵게 빠져나간 일행은 보가르를 쫓아 남쪽 숲으로 향한다. 그리고 남쪽 숲의 깊은 동굴에 발을 들여놓게 된다. 동굴 안은 소악마들로 가득하다. 이들을 물리치면서 전진한 일행은 드디어 보가르가 어떤 존재를 소환하는 의식을 행하는 장면을 보게 된다. 자칭 마계의 대왕이라는 베르페골을 지상으로 불러내려는 것이다. 그 때 들이닥친 알카드 일행이 공격함에 따라 소환 중이던 베르페골은 다른 세계로 날려지며 소환석에 갇혀 버린다. 한편, 보가르를 뒤쫓아간 일행은 잡혀 있던 사를 만나게 되고, 보가르의 행방을 추적하여 아마다 성으로 되돌아 온다.





베르페골의 부활(?) 의식

아마다 성의 출입이 금지된 방으로 들어간 보가르. 그 앞에 있던 위병들은 용기를 낸 병사에게 쓰러지고 앞을 막는 자는 없다. 그 방에 들어가자 보가르가 반갑게(?) 맞이하며 바호멧을 불러낸다. 무시무시한 소리와 함께 석상의 색깔이 변하고, 이 석상은 이상한 광선을 쏘며 알카드 일행을 공격해 온다. 오펠의 꿈을 참고로 바호멧을 물리치자. 그러면 그것은 다시 보통의 석상으로 돌아온다. 아마 누군가가 석상에 마법을 걸었던 것임에 틀림없다. 한편, 마계에서는 아스트롯이 매우 괴로워하고 있다. 자신의 기를 불어넣은 석상이 당했기 때문에 자기 또한 큰 충격을 받은 것이다. 보가르가 죽은 후, 아마다 왕국은 원래의 평화를 되찾는다. 성을 뒤로 한 일행 앞에 지상에서 해매고 있던 카인과 아미가 나타난다. 이로써 천상계에서 떨어진 동료들 모두 찾게 된 것이다. 그러나 성을 나온 일행은 성문 앞에서 로레이경을 만나게 되고, 천사들이 인간의 생활에 개입하는 것을 싫어하는 그와 바르바도스 간의 일대일 대결을 거쳐 로레이경이 쓰러지게 된다.

또다시 마계를 향하여

경로 : 아마다성->연안->사막의 통행소->사막의 마을->오아시스->부호의 저택->광산->광산촌->지하신전 입구->광산촌->지하신전 입구

아마다의 왕에게서 예전에 통용되던 사막 지역의 통행증을 받은 일행은 기술자들이 잡혀 있다고 생각되는 팬저의 저택으로 가기 위해 사막의 나라로 향한다. 도중에 연안에서 바다의 정령(?)인 오징어와 문어가 서로 최고라며 말다툼하는데 끼여든 일행은 난데없이 둘 중 하나를 선택해 줄 것을 부탁 받는다. 스타일도 맛도 좋은 오징어를 선택하자 문어가 "문어 무서운 줄 모르는군"하며 덤벼든다. 오징어와 함께 문어를 물리친 일행은 전투 중 오징어를 소환할 수 있는 '문어 상자'를 받는다(이 때 문어를 선택하면 오징어를 물리치고, 문어를 불러낼 수 있게 된다). 사막의 통행소에 도착하여 통행증을 제시한 일행은 1000골드를 내라는 요구를 받는다. 요구를 거절하자 병사들은 일행을 공격한다. 이들을 물리친 뒤 알카드 일행은 사막의 마을에 도착할 수 있다. 사막의 마을은 심한 가뭄으로 아무런 농사도 할 수 없는 상황이다. 오로지 사막의 주인이라는 팬저만이 호위호식하고 있을 뿐, 마을 사람들은 먹을 것이 없어 남의 것을 빌려(?)오는 형편이었다. 상황을 확인하고자 오아시스로 향한 일행 앞에 그들을 없애기 위해 기다리고 있던 동물 사자라는 자가 등장하고, 마찬가지로 채찍을 사용하는 아미가 일대일 대결로 그를 물리침으로써 적을 혼란시킬 수 있는 조련사 채찍을 얻게 된다. 오아시스는 예상보다 더욱 말라 있었다. 이러한 일에 대해 불만을 토하는 마을 사람 앞에서 천동요괴를 불러낸 알카드는 그에게 비를 내리도록 명령하고, 점차 빗줄기가 굵어지기 시작한다. 마을로 돌아가면 비를 내려준 것에 감사하는 촌장의 명령으로 팬저의 저택에 들어갈 수 있게 된다. 팬저의 저택에 도착한 일행은 마을에서와 같이 환영받지만, 알카드는 환영을 받아들이지 않고 팬저를 "백성의 어려움을 무시하는 자"라고 비난하며 뒤에서 누군가가 조종하고 있다는 사실을 이야기한다. 그러자 팬저의 뒤편에서 바벨탑 건설을 지시했던 소동의 촌장 도모도가 나타나 자신이 있어야만 바벨탑이 완성된다고 협박을 한다. 하지만 뒤이어 들어온 사레스와 사라가 기술자를 구해냈다는 것을 알려줌으로써 전세는 역전된다. 이 때 갑자기 등장한 아스트롯. 그리고 뒤이어 사탄이 나타나 아스트롯과 팬저를 날려버리고 사레스, 사라와 도모도를 잡아와 일행은 다시 마계로 가야만 하게 된다. 사탄이 사라진 후, 리리스가 나타나 정보를 알려주자 일행은 마계로 향하는 지하 신전으로 내려가고자 남쪽으로 간다. 도중에 광산에서 마계에 있을 것으로 생각한 후스카르를 만난 일행들. 후스카르는 힘을 시험하겠다고 돌의 인형을 소환하여 한 사람씩 공격해 오고 일행이 승리하자 마지막 8번째의 소환석을 제공한다. 한편, 광산촌에 도착한 일행은 촌장으로부터 지하 신전에 들어보내 줄 수 없다는 말을 듣는다. 그 때 마을의 광산에서 사람이 달려와 괴물이 나타났다는 말을 하고, 알카드 일행은 자신들의 실력을 입증하고자 광산에 들어간다. 광산에 도착한 일행 앞에

'불의 혼령'이라는 아나베르그가 나타난다. 정체를 알아챈 아미는 자신과 카임 두 사람만으로 충분하다며 공격하고, 몇 개의 구멍으로 이동하면서 나타나는 아나베르그를 물리친 일행은 촌장으로 부터 지하 신전에 들어갈 수 있는 허가를 받게 된다. 지하 신전에서 처음 만나는 적은 하계의 문지기인 케르베로스이다. 불을 뿜는 케르베로스를 쓰러뜨리고 자신있게 문으로 들어가지만, 신전 내부에는 모든 것을 돌로 만드는 메두사가 기다리고 있다. 일행을 환대(?)하며 돌로 만들어 버리는 메두사, 모든 동료는 돌로 변해 버리고 오로지 뒤에 서 있던 포르네우스만이 지하 신전에서 빠져나올 수 있었다. 별 수 없이 홀로 마을로 돌아온 포르네우스에게 촌장은 메두사의 안광을 반사할 수 있다는 '거울의 갑옷'을 선물한다. 비록 자신은 없지만, 다시금 지하 신전으로 들어간 포르네우스는 메두사와 정면으로 대치한다. 거울의 갑옷은 놀라운 위력을 지니고 있어 단지 메두사의 정면에 서 있기만 해도 메두사는 자신의 안광을 받아서 스스로 피해를 입고 쓰러져 버린 것이다. 메두사가 사라지자, 동료들은 원상태로 돌아온다. 이제 본격적으로 마계로 돌아가 보자.

사탄과의 운명의 한판 승부

경로 : 파멸의 동굴->파멸의 계곡->파멸의 계곡 북쪽->파리대왕의 성->타락다리-> 불과 늪의 동굴->죽음의 문->불의 성->불바다 언덕->만마전

신전을 빠져나온 일행은 파멸의 동굴에 살고 있는 사탄의 부하 네르가르의 공격을 받지만, 이를 물리치고 네르가르의 집으로 들어간다. 그리고 네르가르의 부인을 만나는데, 갑자기 조금 전에 당했던 네르가르가 하인에게 끌려와서는 완패 선언을 한다. 그에게 마계의 인물들에 대해 물어본 알카드는 끝으로 만마전으로 향하는 방법을 묻자 그는 파리대왕에게 일부러 사로잡힌 후 방법을 강구할 것을 권한다. 그 뒤는 실력에 따른다는 말과 함께.... 알카드는 그의 조언을 받아들여 파리대왕의 성으로 가서 투항한다. 파리대왕 베르제뷰트가 그들을 보기 위해 나타나자 알카드는 그에게 자신을 도와줄 것을 부탁한다. 특별한 대답을 하지 않고 자신의 방으로 돌아온 베르제뷰트, 갑자기 나타난 사탄의 부하들이 알카드 일행을 넘겨줄 것을 요구하자 "자신이 직접 심문하고 있다"며 거절한다. 그러자 사탄의 부하들은 배신자라며 공격해 오는 데, 그들을 간단하게 격파한 베르제뷰트는 이 성을 떠나기로 결심하고, 시종을 찾아 감옥의 열쇠를 넘겨 받는다. 베르제뷰트의 도움으로 성을 빠져나온 일행은 타락다리를 지키고 있는 비제트를 만난다. 강력한 힘을 지닌 비제트를 보자 아즈젤이 자청하고 나서 혼자 그를 물리친다. 타락다리를 넘어 불과 늪의 동굴에 도착한 일행은 동굴 안에서 예전의 사공을 만나게 된다. 사공은 "만마전까지는 불의 호수가 있어 불에 타지 않는 노가 없으면 갈 수 없다"고 말하며, 불의 성에 있을 것이라고 알려 준다. 마계 제2인자라는 베르제뷰트의 명성 덕분에 죽음의 문을 간단히 통과한 일행은 불의 성의 삼엄한 호위를 뚫고 안으로 들어간다. 불의 성에는 곳곳에 3개의 횃불이 있는데 사공이 전해 준 화염병을 가지고 있으면 이 횃불을 모두 켜고 불의 성의 성주인 아스모데우스를 만나게 된다. 그리고 그를 격파한 일행은 성주가 죽어 봉인이 풀린 성 옆의 작은 문에서 타지 않는 노를 손에 넣어 사공이 기다리고 있는 불바다 언덕으로 향한다. 사공의 도움으로 일행은 만마전에 도착한다. 만마전 내부는 수 많은 소악마와 함정, 그리고 장치들로 가득하다. 어려움을 뚫고 계속 안으로 향한 일행은 드디어 마계의 지배자 사탄과 마주치게 된다. "신의 검 없이 나를 이길 수 있을까?"라고 소리치며 마계에서의 거대한 모습을 드러내는 사탄. 그와 치열한 사투를 벌인 끝에 서로간에 큰 피해를 입은 순간이었다. 갑자기 소멸된 줄 알았던 아스트롯이 나타나 사탄과 알카드 일행을 공격하고 사라져 버린다. 이 때 쓰러져 버린 사탄 옆에 리리스가 나타나 도와주고, 사탄은 "이제 과거의 원한을 버릴 때가 되었다"며 알카드 일행에게 지상으로 나가는 길을 알려 준다.

바벨탑과 천상계를 향하여

경로 : 북쪽문->섬의 해변->신전->섬의 해변->바벨탑->소돔->바벨탑->옛전쟁터-> 바벨탑->천상계>

북쪽 문을 통해 지상으로 나온 일행은 섬의 해변에서 자신들을 기다리고 있던 천사들을 만난다. 그 때 바다로부터 오징어(또는 문어)가 나타나 도와주어 전투는 싱겁게 끝나고 신전으로 향한 일행은 자신들을 기다리고 있던 '괴력의 천사' 우리엘을 물리친다. 신전에서 열쇠를 받아 다시 섬의 해변으로 향한 일행 앞에 거대한오징어가 나타난다. 일행은 이 오징어를 타고 육지로 돌아갈 수 있다. 바벨탑에 도착하자 탑의 공사가 다시 진행되고 있었다. 재건되고 있는 소돔으로 돌아가 사탄을 만난 알카드는 완성 직전의

바벨탑으로 다시 돌아간다. 마계에서 만든 목적 때문에 바벨탑을 부술 수 없는 미카엘은 다급한 나머지 성기사 기데온에게 바벨탑을 부수라고 명령한다. 이에 따라 기데온은 병사를 이끌고 탑으로 향한다. 이 소식은 알카드 일행에게 알려지고 옛 전쟁터에서 성기사 기데온과의 전투가 벌어진다. 이를 물리치고 바벨탑에 돌아오면 이미 탑은 완성되어 있다. 높은 탑을 올라가야 하는데, 중간중간 잠긴 문에서는 돌을 움직여 누름판에 옳 거야만 문이 열린다(여기서 혹시 실수했다면 방 밖으로 나갔다가 다시 들어오면 된다). 이렇게 하여 바벨탑의 정상에 도착한 일행은 천상계에 도착하게 된다. 알카드를 노리고 사망에서 천사들이 몰려들지만, 천상계를 정복하기 위해 부하들을 이끌고 올라온 아스트롯이 나타나 이 틈을 타 일행은 무사히 빠져나올 수 있다.

미카엘과의 결전

경로 : 실버파레스->치유의 탑->바람의 신전->지혜의 탑->물의 탑->지혜의 탑->땅의 탑->불의 신전->물의 신전->골드파레스->만신전



가브리엘

실버파레스를 빠져나온 알카드 일행은 치유의 탑에 도착하여 그를 따르는 천사들로부터 많은 정보를 얻고, 탑 안의 치유의 천사 가브리엘에게 도움을 받는다. 그러나 알카드 일행은 날개가 없어 치유의 탑에 올라갈 수 없다. 탑을 올라가기 위해서는 이를 봉인한 '지혜의 천사' 라지엘을 쓰러뜨려야만 하는데... 일행은 천사들의 말에 따라 바람의 신전으로 향한다. 바람의 신전 한 구석에는 무지개의 흔적이 숨겨져 있다. 이를 찾아서 길을 막는 천사들을 무찌르고 위로 올라가 천공에 다리를 걸어야 하는 것이다. 이로써 지혜의 탑에 도착한 일행은 그들을 기다리고 있던 지혜의 천사 라지엘을 쓰러뜨린다. 라지엘의 말에 따라 동료인 우즈를 구하기 위해 물의 탑으로 향한 일행. 그들 앞에 죽음을 담당하는 천사 살리에르가 나타난다. 살리에르를 물리치고 우즈를 구한 일행은 그로부터 라파엘의 약점인 거미줄 화살을 받고 다시금 치유의 탑으로 향한다. 치유의 탑에는 강력한 천사 라파엘이 있지만, 거미줄 화살을 가지고 있는 바르바도스에 의해 격파된다. 드디어 일행은 천사로서의 힘을 상징하는 날개를 받아 자유로이 날 수 있게 된다. 다음으로 향한 곳은 땅의 탑. 일행은 이 곳에서 동료 라그엘을 구하여 미카엘 성에 목책이 있어 4개의 문장이 필요하다는 정보를 듣는다(안으로 들어가 골렘과 싸워야 하는데, 여기서는 문을 열기 위해서 자유로이 움직이는 황색 벽돌을 사용하여 누름판을 눌러야 한다. 조금 까다로운 퍼즐같지만, 조금만 머리를 쓰면 알 수 있다). 골렘을 물리치고 땅의 문장을 손에 넣은 일행은 불의 신전에서 다시금 프시엘, 쿠시엘, 그리고 카마엘을 물리치고 불의 문장을 얻는다. 마지막 물의 문장을 지키고 있는 산다르폰은 물의 신전 위층에 있다. 이 안의 몇몇 보물은 황색 벽돌을 누름판 위에 올려 놓아야만 나타난다. 이와 같은 과정을 거쳐 마지막 문장까지 손에 넣은 일행은 미카엘이 있는 골드파레스로 향한다. 2층에 올라가 문장을 사용하여 목책을 없앤 후, 안으로 들어가 일행은 수 많은 장치를 거쳐 미카엘과 만나게 된다. 미카엘은 "자신만이 최고위여야 한다"며 쓰러지고, 알카드를 비롯한 일행들은 신의 뜻을 알아보기 위해 만신전으로 향한다. 그리고 알카드는 신을 만나게 된다. 인간에 대한 이야기와 더불어...





시련을 이겨냄으로써 마침내 새로운 질서를 만들게 된 아르카드

분석을 마치면서

짧은 시간이었을까? 여하튼 10여 시간을 넘기는 플레이 동안 적어도 지겹지 않게 즐긴 게임이었다. 수많은 이벤트와 다양한 아이템. 단점이라면 경로가 하나 뿐인 것이라거나 할까? 「심시티」와 같은 게임을 좋아하는 필자로선 취향에 맞지 않는 게임일 수도 있었지만 전체적으로 흘러가는 내용이 결코 부담을 주는 것도 아니었고, 적절한 흐름으로 만족할 만한 플레이를 할 수 있었다. 중간중간의 수수께끼나 퍼즐 같은 장치들을 거치며 미카엘을 쓰러뜨리는 순간은 상당히 멋진 기분이었다. 적어도 상당 시간 재미있게 즐길 수 있는 게임이라 생각된다. 아마, 분석 때문에 플레이한 것이 아니었다면 더욱 빠져들 수 있었을지도….

사운드	★	★	★	★	
그래픽	★	★	★	★	
난이도	★	★	★		

지상과 마계의 지도 완벽 공개!!

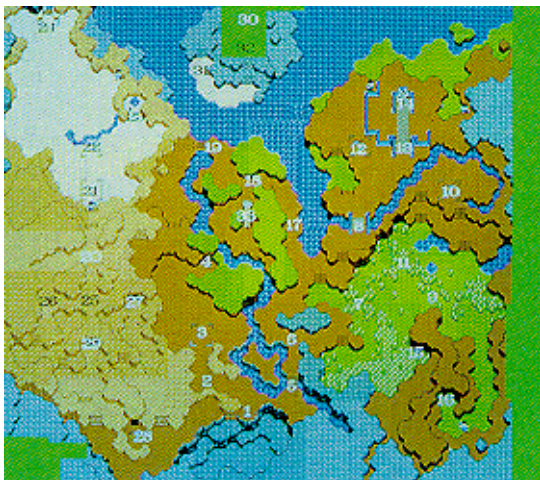
마계의 장소



1. 우로보스샘
2. 아케론강
3. 소돔
4. 스틱스 늪
5. 용의 동굴
6. 황천길
7. 황천언덕
8. 암벽서쪽

9. 암벽
10. 얼음평원 서쪽
11. 문의 남쪽
12. 죽음의 그림자 문
13. 남쪽동굴
14. 구슬의집
15. 얼음평원 동쪽
16. 얼음평원 남쪽
17. 얼음성
18. 북쪽동굴
19. 바위성
20. 파멸의 동굴
21. 파멸의 계곡
22. 파멸의 계곡 북쪽
23. 파리왕의 성
24. 타락다리
25. 불과 늪의 동굴
26. 죽음의 문
27. 불의 성
28. 불바다 언덕
29. 만마전

지상의 장소



1. 암벽
2. 소동의 남쪽
3. 소동
4. 작은동굴(미로찾기)
5. 언덕의 다리
6. 언덕의 북쪽
7. 서쪽 숲
8. 강의 요새
9. 동쪽숲
10. 아라바 마을
11. 북쪽숲

-

