



게임컴 일지매전 만만파파식전

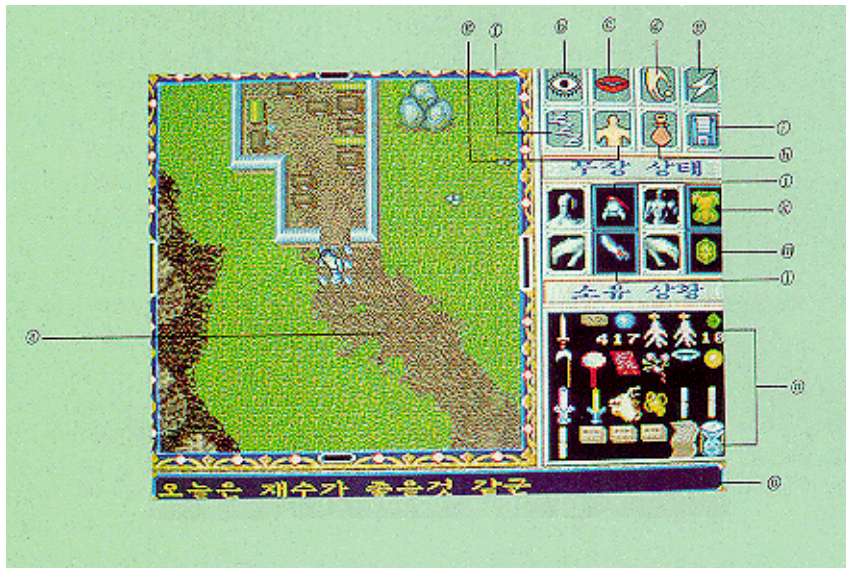
호국의 영험을 간직한 '만파식적'

이 게임은 1993년 정보문화센터에서 주최한 게임 시나리오 공모전의 출품작을 주요 줄거리로 삼고 있다. 제작사인 산지니측은 그 시나리오의 여러 요소에 90%에 가까운 수정을 하여 롤플레잉 게임으로 만들었다고 한다. 조선 중엽의 시대사적 배경을 되살리려 애쓴 흔적이 역력히 보이며, 조선의 여러 사료와 각종의 문화적 흔적들을 게임 속에서 삼입하여 역사 속의 인물들을 게임으로 형상화시키는 데 성공한 경우로 보여진다. 이 게임에서 등장하는 '만파식적'(萬波息笛)이라는 피리는, 삼국시대의 역사를 기술한 '삼국유사'의 기록을 보면 나라의 위기를 구할 수 있는 영험을 지닌 귀중한 보물로 적혀 있다. 호국의 차원에서 이 피리의 존재는 도탄에 빠진 백성을 보살피고 나라의 사직을 굳건히 할 수 있는 수호의 상징인 것이다. 그러므로 이 게임의 사상적 배경은 충효와 같은 한국적 전통 윤리관의 기반 위에 설정되어 있는 것이다. 서구의 각종 신화나 전설들로만 이루어진 게임을 접하다 한국적 취향이 물씬 풍기는 게임 한 편을 해보는 것도 색다른 매력이 될 것이다.

☞ 잠깐, 게임을 시작하기 전에

이 게임의 주된 인터페이스는 키보드로 다른 인터페이스는 사용되지 않는다. 제작사 측의 의도는 일반 방향 키를 사용하는 것보다는 키패드의 키들을 사용할 것을 권장하고 있다. 또한 이 게임은 EMS 메모리를 배제한다. 따라서 DOS의 HIMEM.SYS를 로드하여 XMS 메모리를 주로 사용하는 편이 낫다. 물론 DOS의 EMM386.EXE를 사용할 경우 반드시 NOEMS 옵션을 붙여 써야 하며, 그렇게 하면 기본 메모리의 부족을 다소나마 완충시킬 수 있을 것이다.

주 화면



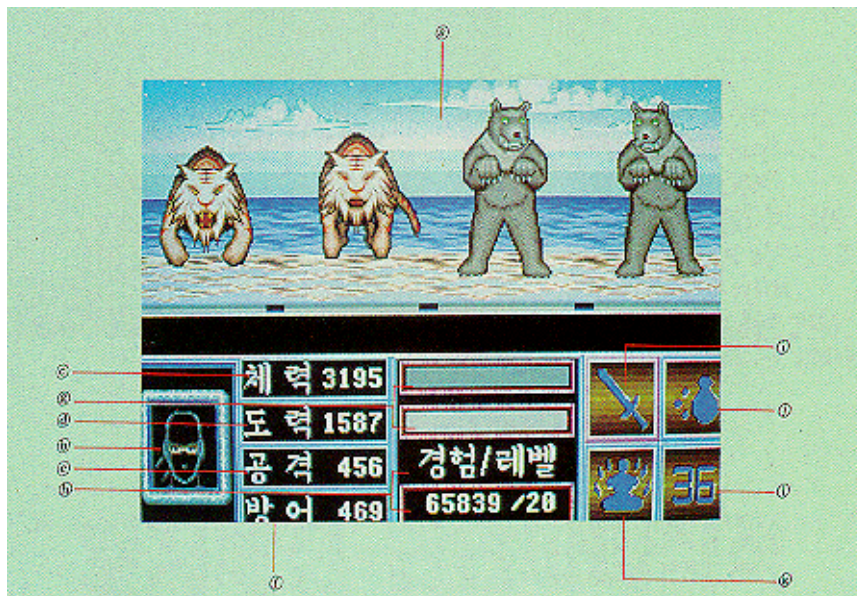
㉑ 화면은 게임의 주요 무대이다. 캐릭터가 구현되며 여러 아이템과 NPC 및 적 (마물)들이 디스플레이되는 곳이다. 이 부분의 조작은 주로 키패드의 방향키를 사용하여 캐릭터를 움직인다. 캐릭터의 행위 구현에 필요한 여러 기능들은 <Tab>키를 사용하여 명령어 아이콘 형태로 들어간다. 이는 8가지의 행위에 관련된 모드와 아이템 장착 모드와 아이템 소유 모드 등의 3가지로 나뉘어진다. 이 3가지 모드는 <PgDn>, <PgUp>키로 상호 이동이 가능하다. 캐릭터의 행위 관련 모드는 ㉒, ㉓, ㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙의 8개의 아이콘이 담당한다. 이들 간의 이동은 방향 키로 하며, 해당 명령 아이콘의 실행은 <Enter>키로 한다.

㉒ 사물을 본다.

- ㉔ 인물(NPC)들과 이야기한다.
- ㉕ 물건을 갖는다.
- ㉖ 도술(마법)을 시전한다.
- ㉗ 휴식(잠)을 한다.
- ㉘ 캐릭터의 체력, 공격력, 방어력 등의 상태를 점검한다.
- ㉙ 아이템을 점검한다.
- ㉚ 게임의 저장 및 로드, 도스로 빠져나가기, 게임 제어 등

아이템 장착 모드에는 4개의 빈 슬롯이 있다. 각 슬롯에는 ㉑ 투구류, ㉒ 갑옷류, ㉓ 무기류, ㉔ 방패류가 그 위치를 차지하게 된다. 이들 간의 이동 역시 방향 키로 하며 <Enter>키를 누름으로써 다른 아이템으로 대체가 가능해진다. 아이템 소유 모드에 들어가면 지니고 있는 모든 아이템이 그 소유 수치와 더불어 ㉕ 화면에 디스플레이된다. 이들 아이템 간의 이동 역시 방향 키로 하며 아이템 사용은 <Enter>키를 누르면 된다. ㉖ 화면은 간단한 내용들을 알려주는 정보 메시지가 출력되는 부분이다. 주로 주인공이 처한 위치를 알려주거나, 게임의 상황(휴식의 필요) 정보 등이 그 주류를 이룬다.

전투 화면



- ㉑ : 적의 모습이 디스플레이된다.
- ㉒ : 일지매의 얼굴이 나오며 체력 감소가 모습에 나타나도록 디스플레이된다.
- ㉓ : 현재의 체력 수치
- ㉔ : 현재의 도력 수치
- ㉕ : 일지매의 공격력 수치
- ㉖ : 일지매의 공격력 수치
- ㉗ : 체력과 도력이 막대 그래프로 표시된다.
- ㉘ : 일지매의 경험치와 레벨 수치
- ㉙ : 무기에 의한 공격 옵션
- ㉚ : 아이템 사용을 위한 옵션
- ㉛ : 도술 시전 옵션
- ㉜ : 36계 출행량, 즉 도주하는 옵션

적을 만나게 되면 자동으로 전투 모드에 들어가게 된다. 공격 옵션에 포인터를 두고 <Enter>키를 누름으로써 공격이 가능해진다. 공격 옵션을 선택하면 적을 지정하는 화살표가 나온다. 원하는 대상에

대고 <Enter>키를 누르면 공격이 시작된다. 도술 시전 옵션을 <Enter>키로 누르면 시전하고자 하는 도술과 원하는 대상을 선택하는 옵션이 제시된다. 그에 따라 지정하여 주면 도술은 시전된다. 레벨이 올라갈수록 전체 대상에 가해지는 공격 도술이 많아지게 된다. 36계의 도주 모드는 항상 성공하는 것이 아니다. 적의 강함에 따라 성공과 실패의 여러 경우가 생긴다.

대화 모드

대화 모드는 이 게임의 필수이다. 주 화면의 대화 옵션을 이용하면 대화 모드에 들어가게 된다. 주 화면의 대화 옵션을 사용할 때는 키패드의 모습과 같은 위치에 주의를 하여야 한다. 먼저 대화 옵션을 누르면 대화 내용이 디스플레이된다. 각 문답 옵션들이 이어질 것이며 커서로 옮기고 <Enter>키를 누르면 된다. 대화 내용이 많을 경우 <Spacebar>를 누르면 다음 내용이 이어진다. 대화를 마치려면 안녕이라는 문답옵션을 선택한다. 거래 옵션을 사용하려면 대화 중에는 할 수 없다. 대화 모드로 들어가고 난 후, 처음에 거래의 옵션을 써야 한다.

게임에 사용되는 아이템들

이 게임에는 공격용 무기를 비롯한 공격용 암기, 부적 등 많은 아이템들이 나온다. 아이템의 종류 및 특징은 다음과 같다.

* 공격용 무기

철퇴, 단검, 장검, 보검 등이 한 손에 쓸 수 있는 무기이며, 쇠도리깨 및 장창과 활, 석궁, 신궁 등의 화살류를 필요로 하는 쏘는 무기가 양손에 장착하는 무기이다. 가능하면 방패를 사용하여 방어력을 높여야 하므로 한 손 무기류인 검 종류를 드는 것이 바람직하며, 후반부 게임 중에서 찾을 수 있는 시나리오 상의 무기들은 모두 검의 종류이다.

* 공격용 암기

암기에는 자고, 봉미침, 수리검과 같이 한 목표물에게만 성공시킬 수 있는 암기와 엽편, 황엽편, 녹엽편, 적엽편과 같이 적 전체에게 공격을 가할 수 있는 암기가 있다. 전투 모드에서 아이템 사용의 옵션을 쓰면 공격할 수 있다.

* 방어용 장비

방어 장비에는 철방패, 은방패, 금방패의 방패 종류와 철투구, 은투구, 금투구 등의 투구 종류와 철갑옷, 은갑옷, 금갑옷 등의 갑옷 종류가 있다. 물론 금 종류가 가격이 비싸고 질이 좋다. 하지만 게임을 풀어 나가면서 얻게되는 마법 방패, 마법 투구, 마법 갑옷이 있기 때문에 이들을 장착하는 것이 가장 최선이라고 할 수 있겠다.

* 부 적

이 게임에는 하얀 판에 글이 적힌 형상의 부적이 있다. 이는 도술 사용을 가능케 하는 이른바 마법 아이템이지만, 사용 전에는 각 부적의 성능이 어떤 것인지를 전혀 알 길이 없다. 모두 4가지가 있는데, 체력을 회복시키는 보호 부적, 공격력을 5배 높여주는 공격 부적, 적의 체력을 최하로 떨어뜨리는 퇴치 부적, 부적 소유자의 체력을 반으로 깎아 내리는 역 부적이 그것이다.

* 음식물

음식물은 주로 체력이나 도력(마법을 시전할 수 있는 능력)을 높여주는 효과를 갖는다. 고기, 생선, 떡 등이 체력을 조금 높여주고, 막걸리는 체력을 감소시키며 도력을 향상시킨다. 이보다 체력 회복의 조건이 높은 것은 청심환이다. 인삼은 도력을 향상시키는 역할을 한다. 가장 훌륭한 음식물은 워니워니해도 산삼이다. 산삼은 체력과 도력을 모두 가득 채워준다. 산삼을 파는 곳은 경주에 위치한 대륜사의 주지인 무연 스님이다. 음식물 중에 된장은 독에 중독되었을 때 해독의 효과가 뛰어나다.

* 화폐

적을 물리치고 나면 돈을 얻게 되는데, 게임에 필요한 돈은 절대적으로 부족하다. 따라서 여기저기

보이는 아이템들을 끌어다 모아 팔아야 한다. 그 가운데 은은 10냥, 금은 50냥, 옥은 100냥의 가치를 지닌다. 이들은 각 마을에 있는 이른바 거간관의 상점에서 돈으로 바꿀 수 있다.

도술의 시전

이 게임의 도술은 크게 공격용과 방어용으로 구분된다. 특수 목적에 사용되는 것만을 설명하겠다.

* 축 지 술

말 그대로 축지법으로 빠르게 이동할 수 있다. 이 축지술에는 숨겨진 기능이 있다. 프로그램 버그로도 보여지는데, 철창으로 닫힌 문에 이 도술을 사용하면 그냥 통과한다. 즉, 그 문에 해당하는 열쇠가 없더라도 전혀 관계없이 통과한다. 최후의 적인 낭혼마두가 숨어 있는 아방궁은 엄청난 기관 장치와 미로로 구성되어 있지만 이 도술을 잘 사용하면 아무런 문제가 없을 것이다.

* 도 하 술

강과 바다를 건널 수 있는 이동용 도술이다. 이 도술을 시전하면 나무 위나 산 위 등을 거침없이 다닐 수 있다. 다만, 이 도술은 마을이나 특수 지역에는 사용할 수 없도록 지정되어 있다.

* 해 문 공

닫힌 문을 제거해주는 도술이다. 하지만 열쇠로 잠긴 문은 열 수 없고, 오직 마법으로 잠겨진 문만 열 수 있다.

* 천 리 공

이 도술은 화면에서 마물을 만나면 조그만 지점들을 모두 보여준다. 이 게임은 화면 안의 특정 지점을 플레이어가 스치게 되면 마물과의 전투 모드로 들어가게 되어 있다. 따라서 이 도술은 바로 그 지점을 보여주는 것이다. 엄청난 양의 조그만 점들이 이리저리 이동되는 것이 보여질 것이다.

* 이 공 술

최고의 이동용 마법으로 용연의 이벤트를 완수한 다음 박씨 부인에게서 얻게 된다. 이 도술을 쓰면 일지매 주변에 키패드와 같은 형태의 숫자들이 나열된다. <표>처럼 키패드에서 해당하는 숫자를 치면 지정된 장소로 공간 이동된다.

7	8	9
4	일지매	6
1	2	3

1. 한산도 2. 경주 3. 지리산 4. 개성
6. 강릉 7. 전주 8. 한양 9. 백두산

【표】 이공술에서의 공간 이동

* 기 막 공

바닥에 깔려 있는, 이른바 보이지 않는 함정을 피할 수 있는 마법이다. 경주 대련사의 주지인 무연 스님으로부터 얻게 된다. 이 게임에 존재하는 동굴 종류의 지역에는 많은 함정이 있다. 따라서 동굴 지역에서는 필수적인 도술이라 할 수 있겠다.

* 환 술

이 도술은 레벨 14가 되면 자동으로 등재되는 이동용 마법이다. 환술은 자신을 감추어 마물들에게 드러나지 않게 하는 효험이 있다. 20레벨에 이르면 전투는 불필요하다. 따라서 번거로운 전투를 피하려면 이 도술이 아주 유용하게 쓰인다.

* 신 복 력

체력을 높여주는 도술

★ 영공

먼거리의 물건을 마음대로 이동시킬 수 있는 영력을 발휘한다. 지리산의 박처사에게서 얻게 되는데, 손이 닿지 않는 곳에 있는 물건을 쉽게 얻을 수 있게 해준다.

★ 회생술

체력 모두를 회복시켜준다.

허균의 간곡한 부탁, '만파식적'을 찾아주오!!

한양 허균의 집 앞. 허균을 만나 이야기하면 이 게임의 궁극적인 임무를 알게 된다. 당대의 파벌에 얽힌 여러 문제와 한창 조선에 창궐하고 있는 마물들에 관해 언급한다. 허균은 어느 날, 꿈 속에서 거대한 용을 보았는데, 용은 현세의 환란에 대처하려면 신라의 보물 '만파식적'을 찾으라는 말을 했다고 한다. 만파식적이란 신라 신문왕 때 동해에 갑작스럽게 떠오른 이상한 산 위에 있던 대나무를 잘라 만든 피리이다. 이 피리는 동해의 수호신이 된 문무대왕과 천신이 된 김유신이 통일된 신라를 수호하기 위해 보내주었다는 설이 있을 만큼 놀라운 영험이 있는 물건이다. 이 피리의 놀라운 영험 가운데 가장 핵심을 이루는 것은 국가 수호의 개념으로, 이 피리가 불려지면 모든 적병이 물러간다는 것이다. 허균은 만파식적만이 지금의 위기를 극복할 수 있는 유일한 힘의 원천임을 깨닫고 일지매에게 그 임무를 부탁하게 된 것이다. 그는 실마리를 주는데 그것은 개성의 전우치를 만나 보라는 것과 신라의 고도인 경주를 방문하라는 것이다. 우선 한양의 여러 곳을 살살이 뒤지며 위치와 인물들의 동태를 파악한다.

☞ 이 게임은 이야기에 상당한 주의를 기울여야 한다. 또한 그 대화가 물 흐르듯 이어지거므 게임을 풀어나가야 한다. 특정 이벤트를 지나치고 나서 어느 정동의 게임 줄거리가 진행되면 이전의 일은 다시 이어지지 않는다. 전투 중심의 레벨 상승과는 별도로 줄거리는 어드벤처 게임처럼 이어져야 함을 잊지 않도록 해야 한다. 인물들은 특정 지역을 일정한 시각과 동선에 의하여 움직인다. 그러므로 각 마을의 인물들의 위치 및 동선을 잘 기억해야 두어야 다음 방문에 시간을 허비하지 않고 일을 수행할 수 있을 것이다.

각 마을에서 가장 중요시 여겨야 할 장소는 주막, 대장간, 거간꾼의 상점, 무당의 거처, 한약방 등이다. 대장간은 무기 및 보호 장비를 팔며, 거간으로부터는 금과 옥 등을 화폐를 교환할 수 있고, 무당으로부터는 부적과 된장을 살 수 있다. 특히 음식을 파는 주막은 모든 그곳 주민들이 한 번씩 방문하는 곳이며 대체로 주막 주인은 주민들의 자세한 정보를 언급하게 된다. 먼저, 한양 북서쪽 근방에서 이이첨과 김자점을 만나본다. '대북파'와 '서인'의 반목과 그에 얽힌 당파의 암쟁을 느낄 수 있을 것이다. 그런 다음 궁궐로 들어가 광해군과 이야기를 나눈다. 그러면 당파에 허덕이던 조선 중엽의 조정을 잘 알 수 있을 것이다. 그리고 그 궁궐 앞을 지키는 박천도라는 인물과 대화한다.



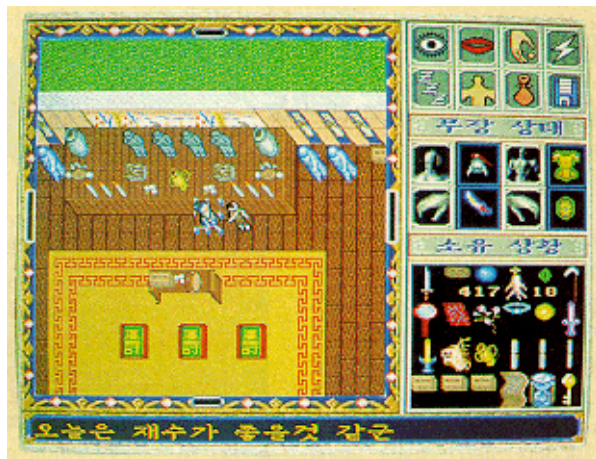
궁궐로 들어가 광해군과 독대를 하자.

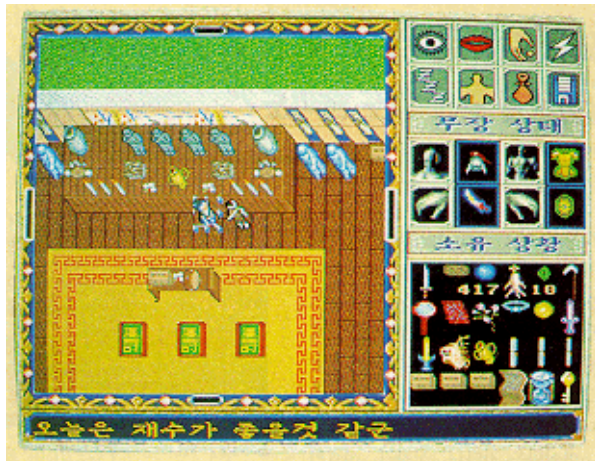
그런 다음 허균의 처, 윤씨 부인을 다시 만나면 용의 정기로 만든 용검에 관한 정보를 준다. 그녀는

진보적인 사고 방식을 가지고 있는 인물로, 당대에 청으로부터 들어온 문물에 관심이 많다. 한의원 박해봉과 그의 처인 이진화와 이야기를 나눈 다음, 다시 윤씨 부인에게로 가면 시각(12지를 기준으로 하는)을 알 수 있는 모래시계를 받게 된다. 윤씨 부인의 이야기를 바탕으로 대장간에 가서 용검의 실상을 알아보자. 대장장이 장판술을 만나면 처가 없는 상황에서 아들 만수가 점점 성격이 비뚤어지고 있다고 걱정을 하며 집을 나간 만수를 찾아달라는 하소연한다. 만수는 아버지의 꾸지람이 무서워 한양 주변 성곽을 걸돌고 있는 아이이다. 그를 만나면 아버지의 상황을 잘 이해하도록 타이르고 집으로 돌려보낸다. 그런 다음 장판술을 찾아가면 용검은 전주의 대장장이에게 물으면 알 수 있다는 단서를 제공받을 수 있다. 한양의 거지 중에는 금동이라는 이름의 거지가 있다. 그는 돈을 구걸하는 데 그가 달라는 대로 돈을 주도록 하자. 8냥 짜를 주면 마법 투구에 대한 단서를 얻을 수 있다. 강릉의 대장장이에게 물어보라는 정보를 줄 것이다. 한양의 무당 당녀에게로 가서 점을 친 다음, 마물에 대한 정보를 듣는다. 조선 팔도에서 출몰하는 마물들을 물리치려면 개성의 부윤인 이시백의 처 박씨 부인을 만나보라는 이야기를 해준다. 대화를 마치면 해야 할 일은 분명해졌다. 전우치, 박씨 부인 등을 만나 조선의 마물들을 퇴치하며 만파식적을 찾을 수 있는 방법을 도모하는 것과, 여행에 필요한 마법 아이템들을 구하는 일이 그것이다. 해야 할 일이 정해졌으면 레벨 상승에 관련된 일을 하여야 한다. 우선 눈에 띄는 쓸모있는 아이템을 갖도록 하며 모든 서찰과 서책 따위들은 살살이 읽어 내용을 참조하여야 한다. 아이템 중에서 된장, 청심환, 인삼, 옥 등은 유용한 것들이다. 각종의 무기 종류를 모두 집도록 하자. 그런 다음 청심환만 남기고 모두 팔아야 한다. 아이템은 가마니, 도자기, 서적이거나 다른 물품 밑에 숨겨진 것도 많다. 청심환만 남기고 모두 처분한 후에 최소한의 장비를 구입하여 장착하도록 한다. 그런 다음 한양을 벗어나 밖으로 나가자. 계속 마물과의 전투가 이어질 것이다. 청심환이 바닥날 때까지 싸운다. 그러면 레벨이 조금씩 오를 것이다. 전투 중 불리하다고 판단 되면 36계의 도주 모드를 써서 피한다. 레벨은 더디게 상승하며 이 레벨 상승의 과정은 무척 험난한 일이 될 것이다. 하지만 레벨이 어느 정도 오르지 않으면 상당한 불편이 따르므로 참고 능력 상승에 최대한의 노력을 기울여야 한다. 적과의 전투 후엔 약간의 돈과 아이템을 얻을 수 있다. 이들을 팔아 돈을 차곡차곡 모으자. 이 게임에 돈은 무척 많이 필요하다. 3~4 레벨이 되었다면 개성을 찾아 떠나도록 한다. 개성은 위치상 한양과 가장 가깝다.

도술을 전해 주는 전우치

개성에서는 전우치를 만나는 데 온 힘을 기울여야 한다. 먼저 주막을 찾아 대화하자. 주막 주인에게 전우치를 언급하면 대장장이 윤무광을 소개해줄 것이다. 대장간을 찾아가면 대장장이는 허균의 소개장은 무시해버리고 자신이 내는 세 가지 질문에 답할 수 있어야만 전우치를 만나게 해줄 수 있다고 고집부린다. 세 가지 질문은 용기와 사랑과 우의라고 하는 문제이다. 하나를 풀면 그 다음 문제로 이어지므로 계속 윤무광을 만나러 와야 한다. 모든 답의 열쇠는 주막의 최강돌이 쥐고 있다. 한 가지 문제가 제시될 때마다 최강돌에게 문의하자. 그러면 세 가지 답을 모두 알 수 있게 된다. 이 세가지 질문을 수행하는 동안 개성의 모든 인물에 대해 익숙해지게 될 것이다. 참고로 마지막 세 번째 질문의 인물인 돌쇠에게 가는 열쇠는 부윤의 행정 관청을 지키는 포졸이 줄 것이다. 세 가지 질문에 대한 답을 모두 맞추었다면 윤무광으로부터 전우치가 있는 곳으로 가는 열쇠를 얻을 수 있을 것이다. 개성의 북서쪽에는 정문이 닫혀 있는 큰 집이 있다. 윤무광으로부터 받은 열쇠를 사용하면 문이 열리고 전우치를 만나게 된다. 그에게 '만파식적'에 관한 질문을 하자. 그러면 그는 경주의 '신문왕릉'과 '불국사'의 주지인 법일 대사를 언급할 것이다. 전우치는 이 만남을 기화로 하여 여정을 수행하는데 도움이 되는 두 가지 도술을 전수해 준다. 그것은 '뇌초'와 '축지술'이다.





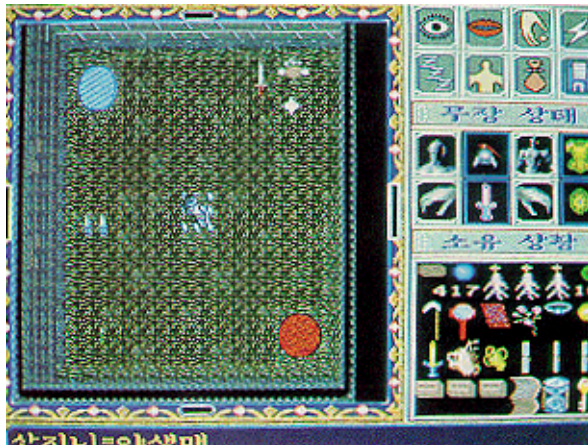
전우치를 만나면 두 가지 도술을 배우게 된다.

그 다음의 일은 박씨 부인을 만나는 것이다. 개성 부윤 이시백의 거처에 가면 박씨 부인은 간 곳이 없다. 그의 하인에게 물어보면 박씨 부인의 몸종인 계화와 함께 사라졌으며 간 곳을 알 수 없다고 한다. 그 집 안의 서찰 하나는 박씨 부인과 관련이 있는 서찰 하나가 있다. 잘 읽어 본다. 전우치, 박씨 부인의 일들을 수행하였다면 개성을 살살이 훑도록 하자. 역시 레벨 상승에 필요한 자금과 물품은 부족하므로 청심환과 돈을 모으는데 주력한다. 그런 다음에 경주로 떠난다.

신문왕릉과 거북 장군

경주로 가는 길은 험난하기 이를 데 없다. 전주를 거쳐 남쪽으로 가고 다시 동쪽으로 헤매야 찾을 수 있을 것이다. 또한, 레벨이 낮으므로 도처에서 나타나는 마물들을 당해낼 재간이 없을 것이다. 그러므로 버틸 만한 레벨을 만들고 떠나야 한다. 개성과 한양을 즐기치게 왕래한다. 이는 비록 더딘 하지만 레벨 상승에 가장 안전한 방법이다. 필자의 생각으로는 7-8 레벨 정도는 만들어야 경주에 갈 수 있고, 10레벨은 넘어서 신문왕릉의 지하를 구석구석 돌아다닐 수 있을 것이다. 경주에 들어서면 바로 입구 남쪽에 있는 불국사를 찾아간다. 그 절에는 주지인 법일 대사와 여천 스님, 지심 스님이 있다. 주지인 법일 대사는 금불상의 도난 사건을 해결하여야 신문왕릉으로 들어갈 수 있는 열쇠를 준다고 한다. 금불상을 찾기 위하여 여러 사람과 대화한다. 분명히 경내에 도둑이 있을 것이다. 지심과 이야기하고 여천과 대화하고 나면 지심이 범인임을 알 수 있다. 지심은 실토를 하면서 청소하다가 실수로 깨어진 금불상을 내놓는다. 이 불상은 불국사의 북쪽에 마주하고 있는 대륜사의 스님, 정원 대사에게서 해결의 실마리를 찾을 수 있다. 정원 스님은 경주의 대장장이 김대웅이 주조에 탁월한 기술이 있으며 그가 이 일을 해결할 수 있을 것이라는 정보를 준다. 김대웅을 찾아가면 귀신같은 주조 기술로 금불상을 원상복귀시켜 줄 것이다. 그런 다음 법일 대사를 찾아간다. 법일은 크게 기뻐하며 신문왕릉으로 갈 수 있는 열쇠 역할을 하는 곡괭이 한 자루를 줄 것이다. 신문왕릉에 들어가기 전에 몇 가지 일을 준비하여야 한다. 우선 대륜사 주지인 무연 스님으로부터 '기막공'을 전수받아야 하며 그녀에게서 산삼을 들킵 사둔다. 그런 다음, 주막의 주인 경순과 이야기하여 경주의 모든 인물에 관한 정보를 들어야 한다. 그 중 관심가는 인물은 거간꾼 석기철이다. 석기철은 신문왕릉에 들어가 마법 갑옷을 보았다는 어떤 도굴꾼의 일지를 가지고 있다. 석기철을 만나 그 일지를 손에 넣은 다음, 무당 복화를 찾아간다. 복화는왕의 관 앞에서 사용할 아이템인 '골편지'를 줄 것이다. 이 모든 것이 준비되어야 신문왕릉에 들어갈 수 있다. 경주의 정북쪽 방향에는 무덤들이 있다. 돌탁자가 있는 무덤에서 곡괭이를 사용하면 신문왕릉으로 들어가는 구멍이 뚫리게 된다. 신문왕릉은 이른바 던전 구조의 미로형이다. 여러 기관 장치(레버, 텔리포트 지점, 잠긴 문, 바닥에 깔린 함정, 보이지 않는 길)들이 있다. 지도를 그려가면서 플레이하면 훨씬 길찾기가 쉽다. 이 게임의 미로 구조에는 열쇠는 전혀 필요치 않다. 모든 것은 '축지술'이라는 도술이 해결해 줄 것이다. 이 방법을 사용하여 한쪽 벽을 타고 계속 돌면 모든 곳을 갈 수 있게 된다. 텔리포트 지점은 빨간색과 파란색이 있는데, 빨간색은 텔리포트를 할 수 있는 지점이고 파란색은 텔리포트하여 도착하는 지점이다. 길이 막힌 곳으로 텔리포트 되었다면 벽에 일일이 부딪혀 보이지 않는 길을 찾아야 한다.





빨간색과 파란색은 각각의 기능이 있다.

바닥에 보이는 조그만 사각형이 레버이다. <Spacebar>를 누르면 작동되지만 이 게임의 철창문은 아무런 문제가 되지 않는다. 구석구석을 돌아다녀 보면 지하 2층으로 가는 사다리를 보게 된다. 지하 2층은 신문왕의 관과 마법 갑옷이 있는 곳이다. 마법 갑옷은 보이지 않는 통로를 찾아가야 하나 그리 어렵지 않다. 반드시 길이 있다는 신념을 가지고 길을 찾다 보면 금방 찾을 수 있다. 역시 2층도 한쪽 벽을 따라 계속 나아가면 마침내 관이 놓인 장소로 가게 될 것이다. 열쇠를 사용하지 않아 게임이 진행되지 않았던 일은 없기에 훨씬 쉽게 나다닐 수 있을 것이다. 신문왕의 관을 찾으면 골편지를 사용한다. 골편지는 죽은 자의 혼을 불러내는 역할을 한다. 호출된 영혼은 신문왕과 같이 묻힌 거울 장군이다. 그에게 '만파식적'을 질문하면, 후백제군이 빼앗아갔다며 후백제의 옛 수도였던 완산주(전주)로 가서 옛기억 이 아직도 남아 있을 가장 나이 많은 자를 찾으란 말을 해준다. 전주로 가자.

견훤의 혼을 불러내려면...

전주에 가면 당연히 주막에 들러 여러가지 정보를 수집한다. 임성빈이라고 하는 한의원이 가장 나이가 많은 사람임을 알게 될 것이다. 그에게서 후백제에 관한 정보를 얻자. 그는 견훤의 후예인 옥종문을 만나보라고 한다. 옥종문은 전주의 거간꾼으로, 그를 만나 이야기하면 토룡에 관한 설화가 적힌 서책을 줄 것이다. 견훤은 지령이의 아들인데 토룡은 바로 지령이를 뜻한다. 옥종문은 또 전주의 무당 귀녀를 찾아가 견훤의 혼을 불러달라고 부탁하라고 한다. 무당 귀녀는 아무런 매개물 없이는 함부로 소환할 능력이 없다고 한다. 방법은 없는 것일까? 전주에서 착실히 여러 사람과 대화하였다면 전주 북서쪽의 동굴에서 지령이가 자주 나타난다는 소문을 들었을 것이다. 이 소문을 들었다면 귀녀의 대화 옵션에 그 방법이 제시될 것이다. 귀녀는 지령이가 사는 토굴 앞에서 계혈지를 사용하면 될 것이라고 한다. 그녀에게서 계혈지를 1장 사자. 전주 북서쪽의 지령이가 나타난다는 동굴 입구에 가자. 계혈지를 사용하면 견훤이 나타난다. 그에게 만파식적에 대해 묻자 자신도 어디에 있는지 알지 못하며 만파식적은 신라인이 아니면 사용할 수 없다는 말을 한다. 이제 전주에서의 남은 일을 하자. 대장장이 천용수를 찾자. 그의 문답 옵션에는 용검의 항목이 있을 것이다. 그 용검은 미산 스님에게로 이전되어 갔다는 것이다. 미산 스님을 만나 그 동안의 안부를 묻은 다음, 용검을 이야기하면 한의원 임성빈에게 팔았다는 한다. 그러고 나면 '모반술'이라는 도술을 가르쳐 줄 것이다. 임성빈에게 다시 가서 용검을 되팔기를 청하면 그는 그에 준하는 보물을 주어야 한다는 조건을 내세우는데, 그것은 고려 청자이다. 고려 청자는 한양 이이첨 대감의 집 안에서 찾을 수 있다. 그것을 가지고 와서 임성빈에게 주면 용검은 이제 일지매의 것이 된다.

마법의 투구와 수로 부인

박씨 부인의 종적은 찾을 수 없고 이야기의 실마리는 끊겼다. 박씨 부인은 전우치와 함께 만파식적에 관한 중요한 열쇠를 쥐고 있는 인물이지만 그녀의 종적은 찾을 길이 없다. 강릉의 대장장이를 찾도록 하라는 한양의 거지 금동의 이야기를 기억할 것이다. 그의 말에 따라 강릉을 찾아가한다. 강릉으로 가면 주막을 먼저 찾아 기초 정보를 수집한다. 의외로 박씨 부인은 강릉의 주막집에서 병치료를 하고 있고, 그녀의 몸종 계화는 박씨 부인의 건강을 기원하기 위하여 동해 용왕의 사당에 가고 없다는

정보를 얻을 수 있다. 대장장이 강쇠에게 가서 마법 투구에 관하여 묻자. 그러면 강쇠는 빛이 나는 투구를 가보로 가지고 있었는데 형편이 어려워서 개성의 강씨 성을 가진 무사에게 팔았다고 한다. 개성의 강씨 성을 지닌 무사는 강치도라는 이름의 떠돌이 검객이다. 개성으로 다시 가서 강치도를 찾는다. 그에게 투구에 관한 언급을 하면 자동으로 싸움이 벌어지고 일지매는 그를 꺾고 마침내 마법의 투구를 갖게 된다. 다시 강릉으로 돌아온다. 병에 걸려 치료 중인 박씨 부인과 이야기한다. 그녀는 천기를 읽을 줄 아는 신통력을 지닌 인물이다. 박씨 부인은 강릉 지역의 강한 마의 기운에 이끌려 강릉에 왔으며 용연에 들어가서 부상을 입었다는 내용을 이야기할 것이다. 박씨 부인은 자신의 용연 탐사의 결과를 이야기해 주면서 이 용연이 마물들의 근원지는 아닌 것이 분명하다고 결론짓는다. 또한, 일지매가 용연에 들어가기에는 아직 무리라며 공격력을 높여주는 '기가공'이라는 도술을 전수함과 아울러 한산도에 거주하는 천곤 스님의 도움을 받으라는 말을 전해 준다. 한산도로 떠가기 전에 남은 이벤트가 있다. 강릉 북쪽에 있는 동해 용왕을 위한 사당에 가보았다면 사당의 북쪽 방에 들어갈 방법이 없다는 사실을 알고 있을 것이다. 이 이벤트는 수로 부인과 연관된 이벤트이다. 실마리는 강릉의 거간꾼인 방인건에게서 찾을 수 있다. 거간꾼인 방인건에게 가면 마을 사람들에게 대한 얘기를 들을 수 있는데, 그 중 강릉의 한의원인 김문수가 기이한 취미가 있다는 것과, 수로 부인의 설화에 집착을 가지고 있다는 말을 들을 수 있다. 김문수에게 가면 수로 부인에 관한 일련의 이야기를 듣게 된다. 이는 신라의 향가인 '헌화가'와 '해가사'의 설화를 빌린 이벤트이다. 내용인즉 수로 부인을 흠모한 용왕이 사람들의 저지로 수로 부인을 데려가지 못하게 되자, 마법을 걸어서 영원 한 잠에 빠지게 했다는 것이다. 바로 사당 북쪽의 폐쇄된 방 안에 그 수로 부인이 잠들어 있는 것이다. 그리고 김문수는 경주 무연 스님이 준 것이라며 조요경을 줄 것이다. 이 조요경은 원래 수로 부인이 아끼던 거울로 강릉의 북동쪽에 철쭉꽃이 많이 피어있는 해안 기슭에서 사용할 수 있다. 북동쪽의 해안 근처의 철쭉 언덕에서 조요경을 사용하면 헌화 노인이 호출되고, 그와 이야기를 하면 계임을 무난히 풀어나갈 수 있다. 헌화 노인에게서 철쭉꽃 한 다발을 받아 사당 재단에 바치면 수로 부인이 잠든 방의 통로가 생긴다. 이제 안으로 들어가 잠든 수로 부인과 이야기하자. 수로 부인은 잠에서 깨면 무척 당황하지만 곧 상황을 이해하고는 가락지 하나를 준다. 원래 '만파식적'은 신라인만이 사용할 수 있다고 한다. 그 가락지야말로 신라인이 되는 자격을 부여하는 가락지라 할 수 있다. 이로써 일지매는 만파식적의 비밀에 한 걸음 더 접근하게 된 셈이다.

마두인과 용연

한산도를 찾아가는 것도 매우 어렵다. 한산도는 남해안에 있다. 바다 기슭을 따라 남쪽 해안을 더듬어 가면 배 한 척이 정박해 있는 나루터를 만나게 된다. 이 나루터에서 배에 오르면 한산도로 가게 된다. 한산도의 인물들과 빠짐없는 대화를 하자. 이 한산도는 마물들이 많이 나타나는 지역이다. 계속되는 마물과의 전투가 지겨울 정도이다. 다행히 마물들은 그리 강하지 않아 이 기회에 레벨을 높이자. 천곤 스님을 찾아 대화를 나누면 한산도의 근황과 만파식적에 관한 정보를 알려줄 것이다. 천곤 스님은 얼마 전 이상한 무사가 마물들을 이끌고 와서 한산도 남쪽에 있는 수군을 무찌르고 본영을 차지하고 있다는 말을 한다. 마두인이란 이름의 마물이 그 무리들 중의 우두머리이며 이를 막기 위해 총무공의 정기가 서린 무기가 필요하다고 한다. 먼저 동쪽의 총무공 사당에 가서 이광서 노인을 찾아 총무공의 옥대를 받아 가져 오라고 한다. 이광서를 찾아가서 만파식적에 대해 물어보면 왜란 때 포로로 잡혀서 왜군의 배에 있을 적에 여진족이 배를 타고 와서 왜군을 무찌르고 '만파식적'을 가져갔다고 한다. 아마도 후금의 도움인 심양에 있을 거라고 한다. 옥대를 받아서 천곤 스님에게 가자. 천곤 스님의 말에 따라 옥대를 가지고 대장장이 석천에게 가면 옥검을 만들어 준다. 이 옥검만으로는 마두인에게 대항할 수 없다. 다시 천곤 스님에게 간다. 그는 한산도의 남서쪽에 거북선의 잔해가 있는 나무토막이 널려 있는 곳에 가면 거북선의 머리 부분이었던 용두가 있는데, 잘 살펴보면 눈 부분이었던 옥구슬을 찾을 수 있다고 한다. 그곳으로 가서 용두를 들추면 옥구슬을 찾을 수 있다. 천곤스님에게 옥검과 옥구슬을 가지고 가면 천곤은 무령검이라는 신비스러운 검을 만들어 준다. 이제 남쪽의 수군 본영으로 가서 마두인을 물리치자. 무령검을 가지고 청심환을 적당히 사용하여 맞서면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 박씨 부인에게 마두인 제거를 알리자 부인은 일지매의 공로를 치하하면서 계화를 이용하여 용연을 여는 방법을 알려준다. 또한 용연의 마두인 우두비인을 제거할 수 있는 '멸혼공'이란 도술을 전수해 줄 것이다. 계화는 주로 북쪽 사당에 있다. 그녀와 일행이 되어 용연으로 가자. 계화는 신통력으로 용연의 입구를 개방시켜 준다. 지하 3층으로 이루어진 용연의 이벤트는 시작되었다. 용연의 미로

구조 또한 신문왕릉과 비슷하다. 한 쪽 벽을 따라 계속 이동하여 사다리를 찾아 3층으로 내려가면 된다. 물론 열쇠를 가지려는 수고는 전혀 할 필요가 없다. 축지술을 이용하면 레버도 무용지물이다. 우두비인이 있는 곳은 동해용왕의 태자 해각건이 있는 곳인데, 그곳으로 통하는 문은 마법에 의해 잠긴 문이다. 따라서 그곳에서는 '해문공'의 도술을 구사하면 된다. 해각건을 만나면 이야기를 시도한다. 그러면 아무 이상이 없는 해각건만을 보는 수 밖에 없을 것이다. 하지만 3층의 남동쪽 구석에 있는 사다리를 이용하여 2층으로 다시 올라가면 감옥에 도착하게 되는데, 우두비인을 없앨 수 있는 방법은 여기 서 찾을 수 있다. 6개의 감옥에는 3명이 갇혀 있다. 모두를 만나 이야기한다. 그 중 중요한 인물은 해건영이다. 해건영은 해각건의 동생으로 동해 용왕의 셋째 아들이 된다. 허균의 꿈에 나타난 푸른 용이 바로 해건영이라는 사실을 그의 이야기로부터 알게 된다. 우두비인이라는 마물은 해각건의 정신을 혼미하게 하여 그 몸속에 공존하고 있는 셈이다. 또한 그는 만파식적에 관련된 정보도 함께 전해 준다. 후금의 도읍인 심양에 멸적 부대를 형성하여 보관 중이라는 내용이다. 이 대화를 마치고 해각건에게 다시 가면 전에 없던 문답 옵션이 생긴다. 그리고는 전투가 시작된다. 전투는 그리 쉽지 않다. 각종 치료용 약재를 계속 사용하여야 하며 박씨 부인에게서 전수 받은 '멸혼공' 끊임없이 시전해야 한다. 용연 3층의 남동쪽 부근에는 마법의 방패가 있다. 물론 보이지 않는 통로를 이용하여야 한다. 보이지 않는 통로는 시행 착오에 의한 계속적인 시도로 알아내는 수 밖에는 별다른 도리가 없다. 우두비인을 물리쳤으면 이 사실을 강릉의 박씨 부인에게 알려야 한다. 강릉으로 떠나자.

조선의 기를 끊는 지리산의 기정대맥

강릉에 가면 박씨 부인은 좋은 소식 하나와 나쁜 소식 하나를 말할 것이다. 최후의 적 '낭혼마두'의 위치에 대한 정보와 지리산의 기정대맥에 관한 이야기이다. 조선 팔도를 설치고 다니는 마물들이 출몰하게 된 원인이 밝혀졌는데, 왜란 때 왜 군들이 조선의 기를 끊어 놓기 위해 지리산의 기정대맥에 거대한 말뚝을 박아 이승과 저승의 경계가 풀려서 그런 것이라고 한다. 그런데 자신의 아버지 박처사가 말뚝을 제거하기 위해 지리산에 가 있는데 힘이 모자라서 아직 뽑지를 못하고 있다는 것이다. 박씨 부인은 '이공술'이라는 도술을 전수해 주겠다고 한다. 하지만 '이공술'을 사용하기 위해서는 여의주가 필요하다. 여의주는 박씨 부인이 지니고 있다가 기력의 낭비를 막기 위해서 두 개로 쪼개어 버렸고, 이 두 개의 구슬 조각들은 한양의 무당 당녀에게 빌려주었다. 한양의 당녀를 찾아가자. 당녀에게 여의주를 이야기 하면 하나는 얻을 수 있으나 다른 한 조각은 전주의 무당 귀녀가 지니고 있을 것이라는 말을 할 것이다. 전주의 귀녀에게로 가 집 안을 잘 뒤져보면 깨어진 글의 조각이 숨겨져 있다고 한다. 방 안의 향로 밑에 있으니 그것을 찾아 박씨 부인에게 돌아가자. 박씨 부인은 2개의 조각을 이어 완벽한 여의주를 만들어 주면서 '이공술'을 설명해 준다. 이제 지리산으로 가서 박처사를 만나도록 하자. '이공술'은 아주 편리한 공간 이동 방법이다. 곧바로 지리산 입구에 도착할 것이다. 지리산의 미로 역시 길 찾기가 쉽다. 한 쪽 면을 따라 계속 나아가면 모든 지역을 두루 돌아다닐 수 있다. 한복 차림의 선비를 만나 대화하면 박처사가 처한 처지를 잘 설명해 준다. 그는 이 기정대맥을 다시 뽑아내는 데는 '염공'이란 도술이 필요하다고 일지매에게 전수해 준다. 그리고 그는 또 다른 보검 하나를 선물로 준다. 이 검은 게임 여기저기 의 서책에서 읽은 바 있는 '염라천도'라는 이름의 검이다. 최고의 검이니 앞으로는 이 검을 끝까지 사용하도록 한다. 박처사와 같이 말뚝이 박힌 장소를 찾아간다. 단지 박처사는 말뚝이 있는 장소까지 동행할 따름이다. 뒤에 백두산전에서 만나는 임경업 장군의 역할도 그런 동행의 의미 외에는 아무런 다른 조치가 필요치 않다. 다만 지리산 밖을 벗어날 때만 경고를 해줄 뿐이며 다시 지리산으로 들어오면 혼자서 기정대맥에 있는 장소로 가보아야 소용이 없다. 즉 동행이 있어야만 게임이 진행되는 것이다. 말뚝은 북쪽 다리를 건너 산 중앙에 위치하고 있다. 도착하면 박처사는 일지매의 도움을 받아 기정대맥을 뽑아 놓게 된다. 말뚝을 뽑아내고 난 후, 박씨 부인에게 가면 마물이 창궐하는 원인을 제거했으니 마물들의 잔당과 백두산에 있는 최후의 적, '낭혼마두'만을 물리치면 된다고 한다. 백두산의 북쪽 오랑캐를 무찌르기 위해서는 백두산진을 찾아가서 임경업 장군을 만나면 길을 가르쳐 줄 것이라 한다. 이제 백두산진을 찾아가 최후의 일전을 맞이하자.

마물의 최후, 아방궁

백두산진에는 2가지 주요 장소가 있다. 첫 째는 이곳의 방어 거점인 백두산 본진이다. 이 본진은 원래 많은 방어군들이 주둔하고 있었으나 마물들의 공략으로 임경업 장군만 외로이 지키고 있다. 두번 째 장소는 마물의 최후 거점인 아방궁이다. 이곳에 낭혼마두가 있다. 임경업을 만나면 북쪽에 위치하고

있는 아방궁으로 동행해줄 것이다. 지역이 제법 넓기 때문에 길 찾기에 다소 시행 착오를 일으킬 것이다. 아방궁은 모습이 유별나기 때문에 금방 찾을 수 있다. 동행한 임경업 장군은 아방궁에 도착하면 문을 열고 주고 최후의 일전을 격려하며 사라진다. 혼자서 아방궁에 들어가야 한다.



이 지역의 미로는 매우 복잡하다. 2층에 있는 보이지 않는 지역(길 표시가 되어 있지 않은 지역)을 지나가야 하기 때문이다. 보이지 않는 길을 지나치는 방법은 '마부시'라는 아이템이다. 이 부싯돌은 보이지 않는 길에서 길을 보여주는 역할을 한다. 열쇠와 레버는 걱정하지 않아도 된다. 축지술을 쓰면 막힌 철창문은 그냥 통과되기 때문이다. '마부시'는 바닥에 떨어져 있을 수도 있고, 마물들과 싸워 전리품으로 얻기도 한다. 마부시 없이도 이 2층의 보이지 않는 길을 통과하는 방법이 있다. 그것은 산삼을 이용하는 방법이다. 산삼을 사용하면 일시적으로 길이 나타난다. 그러면 저장한 게임을 다시 로드하여 산삼의 낭비 없이도 보이지 않는 미로의 길찾기는 번거롭지만 가능하기는 하다. 게임은 게임을 풀어나가는데 보탬이 되는 이런 유용한 버그가 상당히 많다. 3층으로 가서 마물의 우두머리 낭혼마두와 만나 대화하면 싸움이 벌어진다. 하지만 절대로 그를 죽일 수는 없다. 아무리 해도 게임이 끝난다. 괴물은 싸워서 물리치는 것이 아니라는 뜻이다. 낭혼마두가 위치한 방의 북동쪽 구석으로 가면 보이지는 않지만 어떤 메시지가 자동으로 디스플레이되는 지점이 있다. 그곳에서 게임의 실마리를 얻는다. 내용을 잘 읽어보면 마물들이 낭혼마두에게 보낸 보고서들이 여기저기에 있다는 내용이다. 이로써 일지매는 낭혼마두와 싸우지도 않고 제거할 수 있다는 암시를 해 줄 것이다. 이른바 '장계'를 통해서 그 사실을 일지매가 깨닫게 되는 것이다. 낭혼마두의 방에서 나와 서쪽으로 가면 서책을 저장해 둔 장소가 있다. 그곳에 가서 서찰들 모두를 얻은 다음, 낭혼마두에게 다시 오면 낭혼마두를 속여 만파식적을 얻게 된다. 신라인만이 볼 수 있다는 만파식적, 마침내 천년의 신비가 신라인의 가락지를 낀 일지매에 의해 위력을 드러내게 되고, 갇은 마물들의 침략을 일소하게 되는 대단원을 맞이하게 된다. 후편을 예고하는 듯한 엔딩과 함께...



비로서 평화가 찾아왔다.

분석을 마치면서

이 게임은 아주 매력적인 시나리오가 우선 눈길을 끈다. 아기자기한 역사적 사료와 한국의 여러 설화 종류를 적절히 이용하여 완벽에 가깝게 절정으로 유도하는 구성을 보여주었다. 그런 면에서 국산 게임의 사화에 관한 열쇠는 시나리오의 완성도가 아주 중요한 부분을 차지한다는 사실을 재확인시켜

가격 : 3만3천원
자료협조 : LG 소프트웨어(☎ 7670-606~10)

장르	블플레이밍				
제작	산지니				
사운드	☆	☆	☆		
그래픽	☆	☆	☆		
난이도	☆	☆	☆	☆	

자료협조 : LG 소프트웨어(☎ 7670-606~10)

