



게임컴 키란디아의 전설(THE LEGEND OF KYRANDIA)

아름다운 섬, 키란디아

눈부시게 아름답고 평화로운 섬, 키란디아(Kyrandia). 그러던 어느 날, 이 섬의 공중 어릿광대인 말콤(Malcolm)은 마법의 힘을 빌어 왕과 왕비를 죽인 후, 섬 전체를 파괴시키려는 음모를 꾸미고 있었다. 그러나 칼락(Kallak)을 비롯한 몇몇 마법사들의 노력으로 말콤의 음모는 물거품이 되어버렸으며, 감옥에 갇히는 신세가 되고 말았다. 키란디아 섬은 한동안 평화로움을 유지했으나, 감옥에서 탈출한 말콤은 칼락에 대한 복수심을 안고 횡포를 부리기 시작했다. 이로 인해 키란디아 섬은 다시 불안에 휩싸이게 되었다.

진행 방법

화면에 보이는 많은 아이템들은 모두 게임 진행에 필요하므로, 모두 갖도록 한다. 아이템을 얻기 위해서는 화면의 화살표를 아이템이 위치한 곳에 놓고, 마우스 버튼을 누른다. 그러면 화살표가 아이템으로 바뀐다. 이것을 화면 아래 가운데에 있는 윈도우의 원하는 곳에 놓고 마우스의 버튼을 한번 더 누르면, 그곳에 아이템이 위치하게 된다. 게임 도중 아이템을 사용하기 위해서는 윈도우 안에 있는 아이템에 마우스의 화살표를 위치시키고 마우스 버튼을 누른 후, 원하는 장소에 아이템을 놓고 다시 한번 더 마우스 버튼을 누른다. 그리고 주인공을 이동시킬 때는 이동시킬 방향으로 굵은 화살표 모양이나 진입 금지 표시가 나타난다. 진입 금지 표시는 그 방향으로 주인공을 이동시킬 수 없음을 뜻한다. 화면 아래 왼쪽에는 푸른색 보석 모양의 버튼이 있는데, 이곳에 마우스의 화살표를 위치시킨후 마우스 버튼을 누르면, 메뉴가 나타난다. 이 메뉴를 선택하면 게임의 로드 및 세이브, 게임 진행 속도를 조절할 수 있으며, 게임을 마치고 도스로 빠져나갈 수도 있다.

* * 브랜드의 활약을 그린 환상의 어드벤처!!

게임을 시작하면, 아름다운 키란디아 섬 화면에 나타난다. 잠시 후, 이곳 저곳에서 나무가 쓰러지고, 폭발이 일어난다. 말콤의 횡포가 시작된 것이다. 칼락에 대한 복수심으로 가득찬 그는 숲을 파괴하면서 칼락을 찾는다. 말콤의 탈출을 알아차린 칼락은 브린(Brynn)이라는 여자 마법사에게 도움을 요청하는 편지를 쓴다. 잠시 후, 칼락은 말콤의 마법에 의해 돌로 변하게 되고, 말콤은 어디론가 사라진다. 집으로 돌아온 브랜드(Brandon)은 돌로 변한 할아버지, 즉 칼락을 발견하게 된다.



브린에게 편지를 쓰는 할아버지

말하는 나무 벽

먼저 책상 위에 있는 편지(Note)와 빨간색 구슬 모양의 석류석(Garnet)을 갖는다. 편지를 읽어보면 브린에게 쓴 편지임을 알 수 있다. 그리고 책상 밑에서 톱(Saw)을, 침대 옆에 있는 커다란 항아리에서 사과를 찾아 갖는다. 이로써 이곳에서의 할일은 모두 끝났다. 나무 위의 집을 나서려 하자 나무벽이 움직이면서 사람의 모습으로 변해 브랜드를 부른다. 그는 브랜드만이 말콤을 물리칠 수 있다는 말을 하면서 다시 나무 벽으로 변한다. 이야기가 끝나면 집을 나와 아래로 내려간다.

브린을 만난다

집을 나와 왼쪽으로 계속 간다. 썩어가는 버드나무가 있는 곳을 지나, 남쪽 절벽에 다다르면 위쪽으로

간다. 이곳은 키란디아의 사원으로 브린이 있는 곳이다. 그녀와 이야기하면 그녀는 편지를 달라고 한다. 이때 집에서 가져온 편지를 그녀에게 주면 그녀는 편지에 걸린 마법을 풀어주어 편지의 나머지 부분을 볼 수 있게 한다. 편지의 내용은 말콤이 탈출했으니 가장 먼저 칼락 자신을 찾아올 것이고, 브랜든을 도와주라는 내용이다. 또한 편지에는 브랜든이 애물릿(Amulet)을 얻기 위해 연보라빛 장미(Lavender Rose)가 필요하며, 애물릿의 위력을 키우기 위해서는 담(Darm)과 잔티아(Zanthia)의 도움이 필요할 것이라고 적혀있다. 브린은 곧 자기에게 연보라빛 장미를 갖다 달라고 부탁한다. 사원을 나와 남쪽 절벽으로 간 후, 온길을 되돌아 오른쪽으로 계속 가다보면 나뭇잎이 떨어져 연두빛의 감람석(Peridot)으로 변하는 것을 볼 수 있다. 이것을 갖고 위쪽으로 가서 다시 오른쪽으로 가면 숲의 제단에 도착하게 된다. 이곳 제단 아래쪽에 있는 연보라빛 장미 두 송이를 갖고 숲의 제단을 나온다.



키란디아 사원에서 브린을 만난다.

슬픔의 샘

숲의 제단을 나왔으면 슬픔의 샘이 있는 곳으로 간다. 이동 방향은 왼쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 왼쪽이다. 마우스 버튼으로 슬픔의 샘을 누르면, 브랜든은 눈물(Teardrop) 한 방울을 얻게 된다. 다시 왼쪽 - 왼쪽으로 가면 썩어가는 버드나무가 있는 곳에 도착한다. 버드나무를 살펴보면 눈물 모양으로 패어져 있는데, 이곳에 슬픔의 샘에서 얻은 눈물을 사용한다. 그러면, 버드나무는 생기를 되찾고, 메리스(Merith)라는 아이를 만나게 된다.

장난꾸러기 메리스

메리스는 브랜든에게 자신의 대리석(Marble)을 보여줄테니 자기를 잡아보라고 한다. 메리스가 도망가면 그를 계속 쫓아간다. 한참을 쫓아가면 메리스가 보이지 않는데, 아래쪽으로 계속 내려가다 보면, 동굴 입구에 도착하게 된다. 동굴 안으로 들어가면, 굽어진 다리 앞에 있는 헤르만(Herman)을 만나게 된다. 그와 이야기하면 굽어진 다리를 고쳐야 하는데, 연장이 필요하다고 말한다. 그에게 집에서 가져온 톱을 준다. 헤르만은 톱을 갖고 밖으로 나간다. 그를 따라 밖으로 나간 후, 키란디아의 사원으로 간다. 이동 방법은 위쪽으로 두번 간 후, 왼쪽으로 계속 나아가서 남쪽 절벽에 도착하면 위쪽으로 간다. 사원 안으로 들어가 브린에게 연보라빛 장미를 주면, 그녀는 마법을 써서 은빛 장미(Silver Rose)로 만들어 준다. 그리고 그 장미는 애물릿을 얻기 위해 필요한 것이며, 은빛 제단 위에 올려놓아야 한다고 알려준다.

마법의 애물릿

사원을 나와 숲의 제단으로 간다. 이동 방법은 아래쪽으로 간 후, 남쪽 절벽에서 오른쪽으로 계속 간다. 더이상 오른쪽으로 갈 수 없게 되면 위쪽으로 간다. 그런데 공교롭게도 이곳에서 메리스를 만나게 된다. 반대쪽을 바라보며 숨어있던 메리스는 브랜든을 보고 놀라면서 자신이 갖고 있던 대리석을 준다. 대리석을 갖고 오른쪽으로 간다. 숲의 제단을 잘 살펴보면 가운데 촛대모양의 것 위에 무언가 빠져있는 듯한 느낌이 들 것이다. 여기에 메리스가 준 대리석을 놓으면, 제단은 찬란한 은빛으로 변한다. 이제 브린이 만들어 준 은빛 장미를 제단 위에 올려 놓는다. 잠시 후, 브랜든은 마법의 애물릿을 얻을 수 있다.





은빛 색을 내는 제단

헤르만의 다리

숲의 제단을 나와 헤르만이 있던 동굴로 간다. 이동 방법은 왼쪽으로 간 후, 아래쪽으로 계속가면 동굴 입구가 나오는데, 그 안으로 들어가면 헤르만이 있다. 동굴 안으로 들어가면 헤르만이 다리를 고쳐놓아 건너갈 수 있다. 그와 이야기를 하면, 그는 톱을 찾아주겠다면서 동굴 밖으로 나간다. 헤르만이 나간 다음 다리를 건너 왼쪽으로 간다.

담과의 만남

동굴을 나와 왼쪽으로 가다보면 오두막집 한 채를 발견하게 된다. 이곳에는 담(Darm)과 브랜디와인(Brandywine)이라는 용이 살고 있다. 오두막 안으로 들어가 담과 이야기를 나누면, 그는 브랜든에게 글을 쓰는데 필요한 깃털이 달린 펜(Quill)을 구해달라고 부탁한다.

도토리, 솔방울 그리고 호두

오두막 집을 나와 아래쪽으로 가면, 커다란 동상을 볼 수 있다. 여기서 왼쪽 - 왼쪽으로 가 나무에 달려있는 도토리(Acorn)를 갖는다. 하지만, 앞으로 두 개의 아이템, 즉 솔방울(Pinecone)과 호두(Walnut)을 구해야 한다. 아래쪽 - 오른쪽으로 가면 솔방울을 구할 수 있다. 그리고 그곳에서 오른쪽 - 오른쪽 - 위쪽으로 가면 호두를 얻을 수 있다. 그곳에는 붉은 색 깃털을 한 새가 있는데, 이 새에게서 깃털을 얻을 수 있다. 하지만, 지금은 얻을 수 없다.

말하는 식물

도토리, 솔방울, 호두를 모두 구했으면 호두와 붉은색 깃털의 새가 있는 곳에서 아래로 계속 내려간다. 더 이상 아래쪽으로 갈 수 없는 곳에 다다르면 땅에 작은 구멍이 패여있는 것을 발견할 수 있다. 이 구멍에 도토리, 솔방울 그리고 호두를 모두 떨어뜨리면 잠시 후, 이상하고 긴 이름의 식물이 나온다. 이 식물과 이야기를 하면 식물로부터 상처를 치료하는 마법을 얻게되고, 애물릿에는 노란색 보석이 생긴다. 이 마법을 사용하려면 애물릿의 노란색 보석을 마우스 버튼으로 누르기만 하면 된다. 마법을 사용하는 횟수에는 제한이 없으나, 한번 마법을 사용한 후에는 잠시동안 마법을 쓸 수 없게 된다. 이제 위쪽으로 계속 가면 붉은색 깃털의 새가 있는 곳에 도착하게 된다. 이 새에게 조금 전에 얻은 마법을 사용한다. 마우스 버튼으로 애물릿의 노란색 보석을 누른 후, 그 새의 깃털을 갖는다.

탄생석

이제 왼쪽 - 위쪽으로 가서 오두막집 안으로 들어간다. 담에게 조금 전에 얻은 새의 깃털을 주자 그는 브랜든에게 마법의 두루마리(Scroll)을 준다. 또 담으로부터 탄생석에 관한 여러가지 이야기를 듣게 되는데, 게임 진행에 매우 중요하므로 귀를 기울여야 한다. 오두막집을 나와 아래쪽으로 가면 커다란 동상이 있는데, 여기서 왼쪽으로 계속 간다. 더 이상 갈 수 없으면 위쪽으로 간다. 이곳에는 나무 위에 루비가 매달려 있으므로 루비를 갖는다. 루비를 갖고 나면 곧 독사에게 물려 독에 중독된다. 이때 마우스 버튼으로 애물릿의 노란색 보석을 눌러 치료 마법을 사용한다. 두 개의 루비를 갖고 아래쪽으로 간다. 여기서 왼쪽으로 계속 가다보면 더이상 갈 수 없게 되는데, 다시 아래쪽 - 오른쪽으로 가면 튜립(Tulip)과 샘이 있는 곳에 도착하게 된다. 샘 안에서 탄생석 중 가장 먼저인 선스톤(Sunstone : 일장석)을 얻을 수 있다. 마우스 버튼으로 샘을 눌러 선스톤을 얻은 다음 튜립도 갖는다. 왼쪽 - 위쪽 - 왼쪽 - 왼쪽으로 가면 제단이 있는 곳에 다다르게 된다. 이 제단 위에는 금점시가 놓여 있는데, 그 위에 네 개의 보석들을 차례대로 올려 놓으면, 제단 마름모꼴의 네 개의 표식에 보석들이 생기게 되고,

플루트(Flute)를 얻을 수 있다.

말콤을 만난다

플루트를 얻었으면 오른쪽으로 계속 간다. 더이상 오른쪽으로 갈 수 없게 되면 아래쪽으로 계속 내려간다. 또 아래쪽 방향으로 길이 막히면 오른쪽으로 계속간다. 그러면 브랜든은 용머리 모양의 동굴 입구 앞에 도착하게 된다. 하지만, 동굴 안으로 들어가려고 하자 갑자기 동굴 안에서 말콤이 나온다. 말콤과의 대화 내용에서 힌트를 얻을 수 있으므로 주의해서 들어야 한다. 이야기 도중 말콤은 자신의 칼을 브랜든에게 던지며, 그 칼은 나무에 박힌다. 나무에 박힌 칼을 마우스 버튼으로 누르면, 브랜든은 나무에서 칼을 나무에서 뽑아 말콤에게 던지지만, 말콤은 칼을 되받고 동굴 입구를 막아놓고는 유유히 사라진다. 여기서 조금 전에 구한 플루트를 보면, 브랜든은 동굴 안으로 들어갈 수 있다. 이때 주의해야 할 점은 동굴 안으로 들어가기 전에 갖고 있는 아이템을 모두 놓고 들어가야 한다는 것이다. 단, 담에게서 얻은 두루마리 하나만 남기고.



동굴 앞에서 말콤을 만난 브랜든

동굴속의 미로

동굴 안으로 들어가 계속해서 오른쪽으로 간다. 오른쪽으로 가다보면 둥근 모양의 부비트랩을 밟는다. 이제 철문이 닫혀 나갈 수 없으므로, 오른쪽으로 간다. 이곳에는 빛을 내는 열매가 있는데, 이것을 사용해 동굴 속 미로를 헤쳐나간다. 이 빛을 내는 열매는 세 번 이동할 동안만 빛을 낸다. 즉, 이 열매를 가지고 한번 이동할 때마다 열매의 밝기가 처음의 1/3씩 감소하는데, 네번째 이동할 때에는 빛을 완전히 잃어버린다. 빛을 내는 열매 세 개를 가지고 위쪽으로 가 들어온 입구 쪽에 열매를 놓고 오른쪽으로 간다. 다시 들어온 입구 쪽에 열매를 놓고 아래쪽으로 간다. 또 들어온 입구 쪽에 열매를 놓는다. 다시 아래쪽으로 간다. 이곳에 또 빛을 내는 열매가 있는데, 한 개의 열매를 갖고 들어온 입구 쪽에 놓고 역시 세 개의 열매를 갖고 이동한다. 마치 영화 에이리언 2에서 신호탄을 떨어뜨려 지나온 길을 쉽게 찾을 수 있도록 한 것과 같은 방법으로 미로를 헤쳐나가면 된다. 오른쪽 - 위쪽으로 가서 돌맹이를 갖는다. 위쪽 - 오른쪽으로 가서 열매를 갖는다. 위쪽 - 오른쪽 - 오른쪽으로 가면 달빛 신전에 도착하게 된다. 여기서 공중에 떠있는 공과 이야기를 한 다음, 오른쪽으로 가서 열매를 갖는다. 아래쪽으로 가서 돌맹이를 갖고 아래쪽 - 왼쪽 - 아래쪽으로 간 후 열매를 갖는다. 아래쪽 - 아래쪽 - 오른쪽으로 가서 금화(Gold Coin)와 돌맹이를 가진 다음, 오른쪽으로 가서 열매를 갖는다. 오른쪽 - 위쪽 - 왼쪽 - 위쪽으로 가 열매를 갖는다. 위쪽으로 가서 돌맹이를 갖고 오른쪽 - 오른쪽 - 아래쪽으로 가서 열매를 갖는다. 오른쪽 - 위쪽으로 가면 에메랄드가 있는 곳에 도착하게 되는데, 여기서 두 개의 에메랄드를 갖는다. 위쪽 - 오른쪽으로 가서 열매를 갖는다. 오른쪽 - 위쪽으로 가서 돌맹이를 갖는다.



금화와 돌맹이를 갖는다.

이곳에 도착하게 되면 더 이상 길이 없는데, 이때 아이템의 내용물은 두루마리와 금화, 그리고 다섯개의 돌맹이가 되어야 한다. 이제 되돌아가는 것만 남았다. 이곳에 올때와 달리 갈 때에는 빛을 내는 열매가

놓인 곳만 따라가면 된다. 동굴의 미로를 나와 철문이 닫혔던 곳으로 간다. 저울 접시 같은 곳에 돌맹이를 던지면 철문은 열리는데, 여기서 재미있는 장면을 보게 된다. 동굴을 나와 왼쪽 - 왼쪽 - 위쪽 - 위쪽으로 가면 고대의 우물이 있는 곳에 도착한다. 동굴 안 미로에서 구한 금화를 우물 속에 떨어뜨리면 문스톤(Moonstone : 월장석)을 얻을 수 있다. 아래쪽 - 아래쪽 - 오른쪽 - 오른쪽으로 가면 다시 용머리 모양의 동굴 입구에 도착하게 되는데, 그 앞에는 동굴 안으로 들어가기 전에 놔두고 들어간 나머지 아이템들이 있다. 이제 다시 동굴로 들어가기에 앞서 반드시 가지고 들어가야하는 아이템들이 있는데, 그 목록은 다음과 같다.

사과, 연보라빛 장미, 튜립, 두루마리, 여러가지 탄생석(루비, 사파이어, 토파즈)

이 아이템 중 하나라도 빠진 것이 있으면 다시 찾아야 한다. 아이템을 모두 확인했으면, 동굴 속 미로 안의 달빛 신전으로 간다. 이동 방법은 다음과 같다.

오른쪽 - 위쪽 - 오른쪽 - 아래쪽 - 아래쪽 - 오른쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 오른쪽 - 위쪽 - 오른쪽 - 오른쪽

문스톤을 달빛 신전의 제단 구멍에 넣으면 새로운 마법을 얻게 되고, 애물릿에는 자주빛 보석이 생긴다. 마우스 버튼으로 자주빛 보석을 누른 뒤, 다음과 같이 이동한다.

오른쪽 - 오른쪽 - 오른쪽 - 오른쪽 - 아래쪽 - 아래쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 오른쪽 - 오른쪽 - 오른쪽 - 아래쪽 - 오른쪽

브랜든은 불의 강 앞에 도착하게 된다. 다리가 보이지만 그 위로는 건너갈 수 없다. 여기서 담에게서 얻은 두루마리를 사용하면 불의 강을 열려 다리를 건널 수 있게 된다. 다리를 건너 위쪽으로 올라가면 열쇠가 하나 있는데, 이것을 갖고 아래로 내려간다. 그리고 다시 자주빛 보석을 마우스 버튼으로 눌러 다음과 같이 이동한다.

왼쪽 - 위쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 왼쪽 - 위쪽

이렇게 이동을 하면 절벽에 도착하게 된다. 간단히 애물릿의 두 번째 마법으로 절벽을 건너 북쪽 - 오른쪽으로 간다.

잔티아를 만난다

동굴을 빠져나와 오른쪽으로 계속 가다보면, 브랜든은 나뭇가지에 맞아 정신을 잃는다. 정신을 차려보니 잔티아(Zanthia)가 살고 있는 곳이다. 잔티아와 이야기를 하면, 그녀는 빈병(Flask)을 주면서 마법의 물을 채워오라고 말한다. 빈병을 갖고 왼쪽 - 왼쪽으로 가면 마법의 샘이 있는 곳에 도착한다. 이곳에서 브랜든은 또 한번 말콤을 만나게 된다. 말콤이 램프를 갖고 가버리자 샘은 말라버리고 만다.



나뭇가지에 맞아 정신을 잃는 브랜든

아래쪽으로 계속가 더 이상 아래쪽으로 갈 수 없으면, 오른쪽으로 계속 간다. 오른쪽으로 더 이상 갈 수

없으면, 위쪽으로 계속 간다. 브랜든은 무엇인가 불에 타고 있는 것을 발견하게 되는데, 이때 담에게서 얻은 두루마리를 사용해 불을 끄면 말콤이 가져갔던 램프를 발견할 수 있다. 이 램프를 가지고 왔던 길을 거슬러 마법의 샘이 있는 곳으로 가서 램프를 제자리에 올려놓은 다음, 마법의 샘물을 마신다. 이로써 애물릿의 세번째 마법을 얻게되었으며, 애물릿에는 파란색 보석이 생긴다. 빈병에 마법의 샘물을 담은 후 잔티아에게 간다. 그녀에게 마법의 샘물을 주자 그녀는 블루베리(Blueberry)를 갖다 달라고 한다. 집을 나와 왼쪽으로 계속 간다. 왼쪽으로 더 이상 갈 수 없으면, 아래쪽으로 계속 간다. 아래쪽 길이 막히면 왼쪽 - 위쪽으로 가서 왼쪽으로 계속 간다. 왼쪽으로 더 이상 갈 수 없으면 위쪽으로 간다. 이곳에는 작은 폭포와 블루베리 나무가 있는데, 블루베리 열매를 가지고 잔티아의 집으로 되돌아 간다. 그러자 잔티아는 블루베리를 더 가져오라고 한다. 다시 블루베리 열매를 따가지고 오면 잔티아는 집에 없다.



빈병에 샘물을 담는다.

마법의 액체

집 안의 주위를 살펴보면, 화면 오른쪽 아래에 있는 카페트가 약간 구겨져 있는 것을 볼 수 있다. 마우스 버튼으로 이 부분을 누르면, 비밀 통로라는 것을 알게된다. 이 비밀 통로를 통해 안으로 들어간다. 오른쪽 - 오른쪽 - 오른쪽으로 간 다음, 위쪽으로 계속 올라가면 두 개의 유니콘 동상이 있는 곳에 도착한다. 이곳에서 붉은 색 장미를 가지고 다시 잔티아의 집으로 간다. 잔티아가 없는 틈을 이용해 액체를 만든다. 아이템들을 먼저 색깔별로 다음과 같이 구분한다.

푸른색 계통 : 사파이어, 블루베리

노란색 계통 : 토파즈, 튜립

붉은색 계통 : 루비, 붉은 장미

먼저 푸른색 계통의 아이템들을 끓고 있는 가마 속에 넣는다. 액체가 푸른 빛으로 변하면, 이 액체를 빈병에 담는다. 그리고 노란색 계통의 아이템들을 가마 속에 넣는다. 노란색 액체가 만들어지면 빈병에 담는다. 마지막으로 붉은 색 계통의 아이템을 가마 속에 넣어 붉은색 액체를 만든 후, 이 액체를 두 개의 빈병에 담는다. 다시 비밀통로를 통해 들어간 후, 아래쪽으로 계속 내려가서 왼쪽으로 간 다음 다시 아래쪽으로 계속 내려가 오른쪽 - 위쪽으로 간다. 그러면 두 개의 커다란 에메랄드 기둥을 발견하게 된다. 이 에메랄드 기둥에 잔티아의 집에서 만든 액체가 담긴 병을 사용한다. 여기서 오렌지 빛(노랑 + 빨강)의 마법 액체와 자주 빛(파랑 + 빨강)의 마법 액체를 만들어야 되므로, 노란색과 붉은색 액체가 담긴 병을 각각의 에메랄드 기둥의 병모양 표식에 놓는다. 그러면 오렌지 빛의 마법 액체가 생긴다. 같은 방법으로 푸른색 액체와 붉은색 액체가 담긴 병을 사용하여 자주 빛의 마법 액체를 만든다. 마법 액체를 모두 만들었으면 다시 잔티아의 집으로 간다.

성배를 찾아서

잔티아의 집을 나와 왼쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 왼쪽으로 가면 공중에 성배가 떠있는 것을 볼 수 있다. 아무리 잡으려 애를 써봐도 소용이 없을 것이다. 여기서 애물릿의 파란색 보석을 마우스 버튼으로 눌러 세번째 마법을 사용한다. 그러나 브랜든은 갑자기 나타난 꼬마요정에게 성배를 빼앗기고 만다. 오른쪽으로 가다보면 작은 문이 있는 큰 나무 하나를 발견하게 된다. 자주 빛 마법 액체를 마시면 브랜든은 작아져서 그 문 안으로 들어갈 수 있다. 모으기를 좋아하는 꼬마 요정에게 사과를 주고 나오면, 성배를 갖게 된다. 이제 다시 잔티아의 비밀 통로를 통해 유니콘 동상이 있는 곳으로 간다.

이곳에서 오렌지 빛 마법 액체를 마시면 유니콘으로 변하게 되며, 매우 부드럽고 맛있는 애니메이션을 볼 수 있다.



요정에게 사과를 준다.

엄마의 혼

원래 자신의 모습으로 돌아온 후, 오른쪽으로 가면 브랜든은 뜻밖의 것을 발견하게 된다. 그것은 바로 말콤에 의해 살해된 부모님의 무덤이다. 무덤 위에 연보라빛 장미를 놓으면 엄마의 혼이 나타나, 브랜든에게 애물릿 마지막 마법의 힘을 준다. 애물릿에는 마지막인 붉은 빛의 보석이 생기게 된다. 다시 오른쪽으로 가면, 마침내 키란디아의 성에 도착한다. 키란디아의 성으로 들어가려면 동굴 속 미로에서 구한 열쇠가 필요한데, 이때 열쇠로 문을 열기 전에 반드시 엄마가 준 네번째 마법을 사용한다. 붉은 빛 보석을 마우스 버튼으로 누른 후, 열쇠를 사용하면 문이 열리고 성 안으로 들어가게 된다.

키란디아의 성

성 안에 들어가면 말콤이 어느새 나와 브랜든을 맞이한다. 말콤과의 이야기를 마친 후, 오른쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 오른쪽으로 가면 부엌에 도착한다. 테이블 위를 잘 살펴보면, 왕을 상징하는 지휘봉을 찾을 수 있다. 부엌을 나와 왼쪽 - 왼쪽 - 가운데 홀 - 왼쪽으로 가면, 작은 도서관에 도착한다. 도서관에는 많은 책이 있으며, 책장에 꽂혀 있는 책 제목을 기억해 두었다가 오팔(Opals), 마법의 액체(Potion), 마법(Enchantments), 자연(Nature)에 대한 책을 순서대로 선택한다. 그러면 비밀 문이 열리고 마침내 왕관을 얻는다. 정면에 보이는 괴물상으로 가면 뒤쪽의 비밀 통로로 들어갈 수 있다. 왼쪽 - 왼쪽 - 위쪽 - 왼쪽 - 위쪽 - 위쪽 - 오른쪽으로 가면 녹색의 장막이 쳐져있는 곳에 도착하게 된다. 애물릿의 파란색 보석을 마우스 버튼으로 누른 후, 위쪽 - 왼쪽으로 가서 오른쪽 위를 살펴본다. 그러면 벽돌 하나가 조금 위로 튀어 나와있는 것을 볼 수 있다. 이 벽돌을 치우고 금빛 열쇠를 갖는다. 오른쪽 - 아래쪽 - 왼쪽 - 아래쪽 - 아래쪽 - 오른쪽 - 아래쪽 - 오른쪽 - 오른쪽 - 아래쪽 - 아래쪽 - 아래쪽 - 오른쪽으로 가면 말콤을 만났던 장소에 도착한다. 계단 위로 올라가서 왼쪽 - 위쪽 - 왼쪽으로 가면 헤르만을 만난다. 이야기를 마친 후, 애물릿의 노란색 보석을 마우스 버튼으로 누르면 헤르만은 정신을 잃는다. 왼쪽으로 가면 방 가운데에 네개의 종이 색색별로 매달려 있는 것을 볼 수 있다. 오른쪽에 걸려있는 막대를 사용해 녹색, 흰색, 금색, 파란색 종을 차례로 치면 맞은편 벽의 그림 뒤에 있는 금빛 열쇠를 가질 수 있다. 다시 가운데 홀로 간다. 맞은편에 잠겨져 있는 문을 두 개의 금빛 열쇠로 열고 들어간다.

말콤의 최후, 그리고 할아버지와 재회

정면에 보이는 벽에는 세개의 선반이 있다. 선반 가운데에 왕관을, 왼쪽에는 지휘봉을, 그리고 오른쪽에 성배를 놓으면 오른쪽에 있는 문이 열리면서 갑자기 말콤이 나타난다. 브랜든과 이야기하던 도중 말콤이 시비를 거는 장면이 있는데, 매우 사실적인 느낌을 준다.



왕관과 지휘봉, 그리고 성배를 놓는다.

말콤을 물리친 브랜튼은 오른쪽으로 들어가 키라젬(Kyragem)이 있는 방으로 간다. 이때 재빨리 애플릿의 마지막 마법인 붉은 빛의 보석을 마우스 버튼으로 누른 다음, 오른쪽에 있는 거울 앞에 다가선다. 말콤은 브랜튼을 향해 마법의 공을 던진다. 하지만 마법의 공은 거울에 반사돼 오히려 말콤 자신이 돌로 변하고, 키라젬은 옛날의 힘을 되찾는다. 마법에서 풀려난 칼락은 브랜튼과 만나게 되고, 키란디아에는 다시 평화가 찾아온다.



할아버지를 다시 만난 브랜튼



키란디아섬에는 다시 평화가 찾아왔다.

분석을 마치면서

동화적인 내용과 환상적인 그래픽 그리고 매력적인 음악. 이 모든 것을 만족시켜 주는 게임이 바로 키란디아의 전설인 것 같다. 보다 발달한 애니메이션 기법과 부드러운 선율의 음악은 게임에 한껏 빠져들게 하기에는 충분하다. 조금 아쉬운 점이 있다면, 보다 독창적이고 획기적인 진행 방식이 부족하지 않았나 한다. 사실 이 게임은 시에라사의 아이콘을 사용한 진행 방식을 그대로 받아들이면서, 보다 사용을 쉽게 만든 듯한 느낌이 든다. 특히 여러 캐릭터와 대화를 할 때 대화 내용의 출력은 루카스 아츠사의 것을 모방했다 해도 무리가 없을 것 같다. 어쨌든, 마치 동화의 나라에 온 듯한 착각에 빠지게 하는 이 게임은 온 가족이 둘러앉아 즐길 수 있는 가족용 게임으로 적극 추천하고 싶다.

제작	Westwood Studio				
장르	어드벤처				
사운드	★	★	★	★	
그래픽	★	★	★	★	★
난이도	★	★	★		

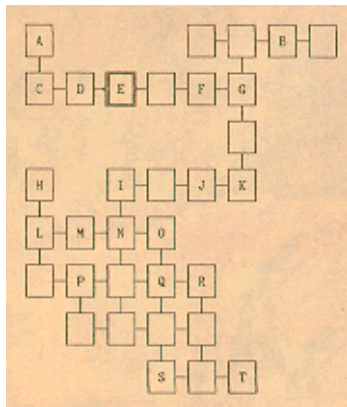
3.5인치 디스켓(2HD) 4장

분석 : 심재윤(건국대 전자공학과 1년)

사진 : 하창태 기자

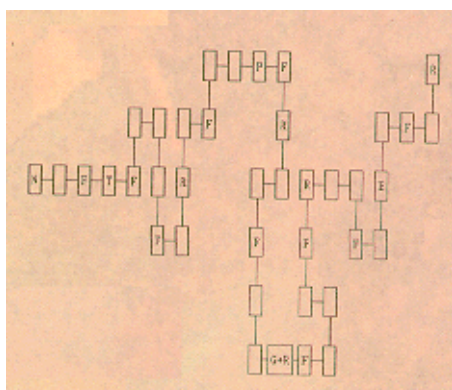
키란디아의 지도

키란디아섬의 주요 지도



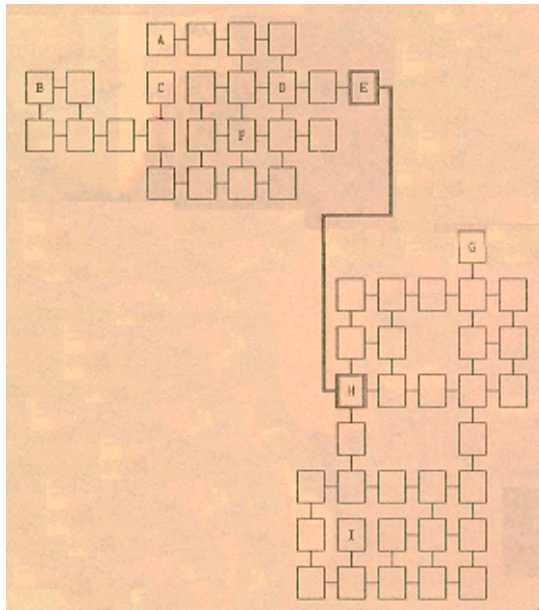
- A : 키란디아의 사원
- B : 숲의 제단
- C : 남쪽 절벽
- D : 썩어 가는 버드나무가 있는 곳
- E : 브랜든의 집
- F : 슬픔의 샘
- G : 감람석(Peridot)이 있는 곳
- H : 루비가 있는 곳
- I - 담의 오두막집
- J - 동굴 속의 꿇어진 다리가 있는 곳
- K - 동굴 입구
- L - 도토리가 있는 곳
- M - 제단이 있는 곳
- N - 커다란 동상이 있는 곳
- O - 호두와 붉은 깃털의 새가 있는 곳
- P - 술방울이 있는 곳
- Q - 고대의 우물이 있는 곳
- R - 튜립과 샘이 있는 곳
- S - 땅에 구멍이 있는 곳
- T - 용머리 모양의 동굴 입구

동굴의 주요 지도



R : 돌맹이가 있는 곳
 F : 빛을 내는 열매가 있는 곳
 E : 에메랄드가 있는 곳
 N : 동굴 입구
 P : 달빛 신전
 T : 철문이 있는 곳
 G : 금화가 있는 곳

잔티아 집 주변 지도



A : 동굴 입구
 B : 작은 폭포와 블루베리가 있는 곳
 C : 램프가 있는 곳
 D : 마법의 샘이 있는 곳
 E : 잔티아의 집
 F : 성배가 있는 곳
 G : 유니콘 동상이 있는 곳
 H : 잔티아의 비밀통로
 I : 두개의 에메랄드 기둥이 있는 곳

<<알아드립니다>>

이 게임은 주 메모리가 1메가바이트 이상이어야 즐길 수 있다. 그리고 XMS 와 HMA를 지원하므로 여분의 메모리가 있을 경우(1메가 이상) 게임 설치시 옵션을 정해주면, 빠른 진행과 부드러운 애니메이션을 맛볼 수 있다. 또한 하드디스크로부터 많은 데이터를 읽어들이므로, 게임을 설치한 후 노턴의 스피드 디스크나 그 밖의 디스크 최적화 프로그램을 사용하여 옵티마이즈한 후, 게임을 실행하면 보다 빨리 게임을 즐길 수 있다.

<<알아드립니다>>

* 그래픽 카드 지원 : EGA, VGA를 지원한다

<<알아두면 편리하죠>>

지금까지 게임을 하다보면 여러 곳에서 보석을 발견하게 될 것이다. 이 보석들은 항상 같은 곳에서 발견할 수 있는 것이 아니라 불규칙적으로 발견되는 것이므로, 지도를 참고하면서 모두 구해야 한다. 이 보석들은 탄생석으로, 게임을 진행하는데 반드시 필요하다. 특히 루비(Ruby), 사파이어(Sapphire),

토파즈(Topaz)는 가장 중요한 보석이다. 그리고 탄생석들을 모으다 보면 화면 아래의 윈도우에 빈공간이 없게 되는데, 이때는 어느 한 장소(앞으로 발견하게 될 제단옆 정도)에 모아두는 것이 편리하다.

