



게임권 징기스칸 : 푸른 늑대와 하얀 사슴

푸른 늑대의 전설

"하늘로부터 생명을 갖고 태어난 푸른 늑대와 그의 아내 하얀 사슴은 커다란 호수를 건너서 왔다."
1155년, 몽골족의 한 파오에서 테무진이라는 이름의 사내 아이가 태어났다. 아버지를 잃은 후 수 많은 역경을 당하던 테무진은 몽고 부족의 족장으로 성장했고, 점차 부족의 힘을 길러 나갔다. 수 많은 전투에서 이긴 그는 마침내 몽골 고원을 통일한 패자(覇者)가 되었다. "징기스칸!!" 한 장로가 외치는 소리는 모든 사람들의 가슴을 파고 들었다. 테무진 아니 몽고의 왕 징기스칸은 새로운 세계를 바라보고 있었다. 더 많은 재물과 노예, 그리고 더 넓은 영토를 위하여. 이제 정복의 시대는 시작된 것이다. 몽골 고원을, 나아가 유라시아 대륙 전체를 휩쓸게 되는 정복의 시대가....

세계를 정복한다!

이 게임은 「삼국지」, 「수호전」 등과 함께 역사 시뮬레이션의 맥을 잇는 작품이다. 테무진으로서 몽골 고원을 통일하거나, 징기스칸으로서 유라시아 대륙 전체를 통일하는 내용을 다루고 있다. 또 세계편에서는 몽고 외에도 세 나라를 더 선택할 수 있다.

몽골편이나 세계편이나

게임을 처음 시작하는 경우, 몽골편과 세계편 중에서 하나를 선택해야 한다. 몽골편은 몽골족의 수장인 테무진으로서 몽골 고원을 통일하는 것이며, 세계편에서는 몽고제국과 영국, 비잔틴 제국, 일본 중에서 하나를 선택해 유라시아 대륙을 통일한다. 몽골편을 선택한 경우, 고원을 통일하면 징기스칸이 되면서 세계편으로 넘어간다.



몽골 고원을 통일하면 세계편으로 넘어간다.

시나리오 선택을 마치고 게임을 이끌어 나갈 군주를 선택한다. 그러면 캐릭터 만들기 화면이 나오는데, 이 화면에서는 군주를 비롯하여 4명의 장군 후보의 능력을 결정해야 한다. 모든 선택이 끝나면 주 화면이 나오면서 게임은 시작된다. 이 게임은 월(月) 단위가 아니라, 계절 단위로 명령을 수행하며 징기스칸 개인의 역사를 그린 게임이기에 「황제」나 「수호전」처럼 군주가 통치하는 영토에서만 명령을 내릴 수 있다. 군주가 있는 장소인 본국에서는 매 계절마다 3개의 명령을 내릴 수 있으며 기타 지역은 장군 후보에게 위임시키거나 직할지로 설정해야 한다. 직할지는 군주 자신의 명령을 받게되며 대신에 매 계절마다 한 번만 명령을 내릴 수 있다(장군 후보가 통치하는 경우, 플레이어가 명령을 내릴 필요없이 알아서 통치하게 된다). 또한 직할지에서 명령을 내리는 경우에도 본국에서 명령을 내리는 것과 같이 군주의 능력이 감소하게 되므로 너무 많은 직할지는 좋지 않다.

주 화면 설명

처음 주 화면에서는 군주가 있는 본국의 상태를 보여준다.





- ① 국가 번호 및 그 지역을 통치하는 국가의 이름(그 지역의 이름이 아니다).
- ② 군주의 얼굴
- ③ 지역 데이터
- ④ 현재 계절에서 내릴 수 있는 명령의 수
- ⑤ 현재의 물가(이 물가는 매우 중요한 역할을 하므로 주의해야 한다)
- ⑥ 정복해야 할 전체 지도(반전되어 표시된 것이 명령을 내릴 지역이다)

지역 상태

지역 상태에서 가장 중요한 것은 그 영토에 있는 주민의 숫자이다. 주민의 숫자는 농업 생산량과 인구 증가, 특산물 생산에 영향을 미친다. 또 가장 중요한 것은 군사의 수가 지역 주민의 일부로써 구성된다는 것이다. 「삼국지」에서는 주민의 수가 병사에 비해 훨씬 많아 주민의 수 때문에 병사 수가 제한을 받는 경우는 거의 없었다. 하지만 이 게임에서는 주민의 수가 병사에 비해 그리 많지 않아 제약이 심하다. 주민의 수가 많은 경우, 고용비같은 것이 필요없이 병사와의 비율 조정만으로 군대의 수를 늘릴 수 있다. 다른 게임과 마찬가지로 이 게임에서도 돈은 매우 중요하다. 돈은 매년 봄 세금 징수와 함께 병사에 대한 급료로 지불되는데, 돈이 없으면 병사들은 도망간다. 식량은 주민에게 나누어 주거나 전쟁시 군량으로서 필요하다. 또 때때로 여유가 있을 경우, 돈을 벌기 위해 팔 수도 있다. 식량은 가을에 수확을 하게 되는데 만일 주민 수에 비해 훨씬 많은 쌀이 있다면 도둑맞을 염려가 있으니 조심한다. 마을 만들거나 성 만들기 등에 종사하고 있는 주민의 수는 경제력이나 방어도 등에서 매우 중요하게 작용한다. 비전투원은 마을 만들기, 성 만들기, 식료 만들기, 특산물 만들기로 나누어지며 각각 지역의 경제력에 중요한 영향을 미친다. 당연히 각 분야의 종사자가 많을수록 영향력이 크다.

풍부한 명령어

명령어를 수행할 때는 명령에 따라 필요한 능력치의 일부가 소모된다. 당연히 능력치가 부족하면 그 명령을 내릴 수 없으니 때때로 훈련 등을 통해서 군주나 장군 후보의 능력치를 올려주어야 한다. 특히 군주는 능력치가 떨어지기가 쉬운데 그것은 직할지에서 명령을 내리는 경우에도 군주의 능력치가 감소하기 때문이다. 따라서 능력치의 감소를 줄이기 위해서는 직할지보다는 위임을 시키는 것이 좋다. 직할지의 경우 이동을 비롯하여 몇가지 명령을 내릴 수 없으며 위임 지역이라고 해도 이동 등 기타 여러가지 명령을 내릴 수 있다.

세금

국가의 모든 재정은 주민들에게서 거둔 세금으로 이루어진다.

☞ 세율변경

세금의 비율을 변경하는 것으로 1~100%까지 바꿀 수 있다(0%는 할 수 없다). 세율의 변경에 따라 주민들의 반응이 달라지며 세율이 높은 경우 주민들의 사기가 낮아지고 식량을 도둑맞기 쉽다.

☞ 임시징수

1년에 1번만 거둘 수 있는 것으로 강제로 특별세를 징수하게 된다. 당연히 주민들의 사기도 줄어들고

주민 수도 감소하며 거둔 내용에 해당하는 경제력도 줄어 든다.

할당

할당은 주민과 군대의 비율을 조정하는 것이다. 특별히 중요한 장소에 주민들을 더 많이 배치시킴으로써 많은 효과를 볼 수 있다.

☞ 주민배분

주민을 각 직업에 할당하는 명령. 직업에는 병사, 마을 만들기, 성 만들기, 식료 만들기, 특산품 만들기의 5가지가 있으며 필요한 수치를 변경할 수 있다. 비전투원을 설정하고 남은 수치가 병사가 된다. 주민 배분은 이 게임에서 매우 중요한 것으로 특산품 생산을 늘림으로써 많은 자금을 얻을 수 있고, 또 갑작스레 병사가 필요한 경우 비전투원을 줄임으로써 병사를 늘릴 수도 있다. 그 밖에도 각 직업들은 지역의 경제력이나 농업 생산 등에 큰 영향을 미친다. 주로 초반에는 특산품에 주력하여 재정을 확충하는 것이 좋다.

☞ 병사배분

각 부대의 비율과 부대의 종류를 결정한다. 부대의 비율과 종류는 각 지역마다 다르며 다른 지역을 점령하는 경우에는 이 수치를 변경하는 것이 좋다. 부대의 수는 본부대부터 9부대까지 총 10개 부대이며 되도록 본 부대에 집중하는 것이 좋다. 그 이유는 본부대만 물리치면 전쟁이 끝나게 되고, 병사의 수가 많을수록 전투시의 피해는 기하급수적으로 늘어나기 때문이다. 전투시에는 되도록 본부대에 100%의 병사를 투입하고 가장 강력한 기병으로 정하는 것이 유리하다. 보병은 복병 기술이 있어 방어시에는 유리하다. 하지만 공격할 때에는 기병에 비해 능력이 떨어지며 화살 부대는 원거리 사격이 가능하지만 기동성이 낮고 근접전투 능력이 특히 약하다. 참고로 이 게임에서는 전투시에 여러 명의 장군이 부대를 이끌고 싸우는 것이 아니다.

분배

백성들의 충성심을 올리기 위해 돈, 식량, 특산품 중 한 가지를 나누어 주는 것이다. 특히 식량의 경우 너무 많을 경우에는 도둑맞기 쉬우므로 팔아버리거나 분배를 해주는 것이 좋다. 분배량이 많을수록 충성도가 높아진다.

훈련

☞ 병사

병사의 훈련은 방어력의 향상에 기여한다. 훈련이 잘 된 병사는 적의 공격에 타격을 덜 받게 되므로 전투를 위해서는 필수이다.

☞ 장군후보

장군후보로 있는 사람을 훈련시킴으로써 능력치를 높인다. 장군후보는 전쟁시 지휘관으로 출발시키거나 또는 지역을 위임시키게 되므로 좀 더 높은 능력치를 갖도록 훈련시킬 수 있다. 그러나 수행할 수 있는 명령의 수가 제한되기 때문에 그보다는 높은 능력의 인물을 찾아내어 장군 후보로 삼는 편이 훨씬 빠르다.

☞ 자신

국왕 자신의 능력치를 향상시킨다. 장군 후보의 훈련과 같이 한 번에 1개의 능력치만 향상시킬 수 있으며 모든 명령 수행시에 능력치가 소비되므로 이따금 사용해야 한다. 각 능력치는 최소 50정도는 남겨두어야 여유가 있다. 소비될 만큼의 능력치가 없다면 명령을 수행할 수 없다.

☞ 비전투원

주민을 훈련시킴으로써 병사로 동원 가능한 비율을 높인다. 현재 생산에 참여하고 있는 사람들을 포함해 모든 주민 가운데 일부를 병사로 동원하게 된다. 훈련을 통해서 그 비율을 높일 수 있는데 최대 동원 비율은 50%이다.

상인

상인에는 중국, 위그르, 이슬람 상인이 있으며 모든 곳에 상인이 있는 것은 아니다. 상인과의 거래를 통해서 많은 돈을 벌 수 있다. 상인 명령에서 특히 중요한 것은 현재의 물가이다. 물가가 높을수록 물건을 비싸게 팔 수 있고, 물가가 낮을수록 싸게 구입할 수 있다. 따라서 항상 물가에 주의를 기울이면 쉽게 돈을 벌 수도 있다. 물가의 평균치는 100인데, 높을 경우에는 특산물이나 남아도는 식량을 팔아서 돈을 얻는다. 물가가 낮으면 용병을 고용하거나 무기 등을 구입하는 것이 좋다. 세 명의

상인마다 물건값이 다르기 때문에 조심한다. 예를 들어 모피의 경우 위그르 상인은 중국 상인에 비해 2배 정도의 가격을 부른다. 물가가 낮을 때 무기를 구입하는 것도 좋지만, 특히 좋은 것은 용병의 고용이다. 용병은 현 주민의 수와는 관계없이 다른 지역에서 병사를 고용해 오는 경우이므로 인구의 증가에 기여할 수 있다. 단 용병을 고용하면 사기, 훈련도 등이 변한다.

인사

☞ 이동

★ 장군의 교체

어떤 지역에 파견되어 통치하고 있는 장군을 바꾼다. 직할지를 선택하는 경우 그 영토에 장군 후보를 파견함으로써 속국으로 만든다. 속국은 장군에게 위임시킨 형태의 영토로써 장군이 직접 명령을 내리므로 군주의 능력치에는 변화가 없다. 하지만 속국은 반란을 일으킬 가능성이 있다.

★ 장군의 파견

직할지에 장군을 파견한다.

★ 속국을 직할지로

속국을 직접 다스리는 직할지로 바꿀 때 사용한다. 직할지가 되는 경우 직접 명령을 내릴 수 있다(단 한 계절에 1번씩).

☞ 발탁

재야 인재 중에서 인재를 찾아 장군 후보로 삼는다. 전쟁에서 얻는 인물을 제외하면 대부분 초반에 능력치가 낮으므로 어느정도의 훈련이 필요하다. 장군 후보는 최대 5명까지 만들 수 있다.

☞ 격하

장군 후보를 내쫓는 경우이다. 장군 후보의 수에 제한이 있기 때문에 능력치가 매우 낮은 장군 후보는 쫓아냄으로써 자리를 비워둘 필요가 생긴다.

☞ 왕자

왕자를 장군 후보로 삼는다. 10살 이상이 되어야만 가능하며 왕자의 경우 대개 능력치는 별로 높지 않다. 단 왕자는 혈연관계가 있기 때문에 지역의 장군으로 삼을 경우 절대로 반란을 일으키지 않는다.

☞ 혼인

장군 후보의 집과 혼인을 맺는다. 8살 이상의 공주가 있어야만 가능하며 혼인을 맺은 장군 후보는 혈연관계가 이루어 진다(이름 옆에 빨간색의 *가 표시된다). 혈연관계가 있는 장군 후보는 절대로 배신하지 않으므로 뛰어난 장군 후보를 손에 넣는 경우 혼인을 맺음으로써 충실한 장군으로 활동하게 할 수 있다.

☞ 징병

비전투원을 병사로 바꾼다. 바꿀 수 있는 비율은 총 인구의 %로 나타나므로 훈련을 통해 증가시킬 수 있다. 특별히 돈은 필요치 않다.

후궁

국왕의 처나 후궁과 하룻밤을 보낸다. 혈연관계는 매우 중요하므로 이따금 후궁 명령을 실행해 자녀들을 많이 얻어야 한다. 후궁은 잘되는 경우도 안되는 경우도 있는데 대부분의 경우 처음부터 거느리고 있는 후궁이 비교적 확률이 높다. 처음에 거절할 때는 사랑을 속삭이는 등의 명령이 추가된다. 돈으로 환심을 사하는 경우에는 때로는 엄청난 비용을 요구하기도 한다. 테무진, 징기스칸의 경우 보르테와 쿠란 등이 특히 확률이 높고 자녀를 가질 확률도 높다. 전쟁에서영토를 얻으면 새로운 후궁을 받아들일 수 있다.

정보

전쟁에 있어 가장 중요한 것은 바로 정보이다. 이 게임에서 다른 나라의 상태를 볼 때는 미리 간첩을 보내야만 된다. 간첩은 때때로 발각될 때도 있지만, 일단 잠입에 성공하면 발각될 때까지 정보를 제공해 준다. 다른 나라를 보는 경우 명령 하나를 소비하게 된다.

이동

본국에서만 내릴 수 있는 명령으로 출발지와 목적지를 선택함으로써 이동이 가능하다. 단 출발지와

목적지는 인접해 있어야 한다.

☞ 자신

본국에서 다른 지역으로 국왕을 이동시킨다. 출발지를 정할 필요는 없고 왕이 이동한 후에 그 영토가 본국이 된다.

☞ 주민

각 직업별 주민을 이동시킬 수 있다. 영토가 넓어지는 경우 후방에서 전방으로 병사를 이동시키는 것은 중요하다.

☞ 돈, 식량, 특산품

각각의 물품 중에서 한 가지를 이동시킨다.

속국

장군이 파견되어 통치를 하는 속국에 어떤 명령을 내릴 경우에 사용한다. 명령에는 주민 배분을 비롯한 수입 부족시의 대처 등 각종 상황에 대한 행동 결정까지 여러가지를 행할 수 있다. 그 지역에 명령을 내리고 있는 장군이 믿음직스럽지 못하다면 직접 명령서를 작성하는 것이 좋다. 단 혈연관계가 없는 장군의 경우 때때로 배신하는 경우도 있으니 조심한다.

외교

인접국과 외교를 맺는다. 성사 여부는 대개 힘에 의해 좌우된다.

☞ 속국

인접국에 속국이 되도록 요구한다. 아주 약한 경우에만 가능성이 있는 명령으로 속국이 되면 준비금을 요구한다. 때로는 속국이 되지 않고 물자의 일부를 바치기도 한다.

☞ 공물

공물을 바치라는 요구이다.

☞ 동맹

서로간에 불가침 조약을 맺는 것으로 효력은 5년간이다.

간첩

지정한 나라에 간첩을 보낸다. 간첩은 일정량의 돈을 필요로 한다.

☞ 정보 활동

다른 나라의 영토에 숨어서 정보를 보내준다. 발각되기도 한다.

☞ 파괴 활동

성 방어도와 경제력을 낮추기 위해 어떤 파괴 활동을 한다. 실패하는 경우가 종종 있다.

☞ 암살

상대방 국왕의 능력치를 낮추는데 사용된다.

전쟁

정복을 위해 전쟁을 한다. 전쟁할 때는 식량과 병사가 필요하며 또한 병사 수만큼의 돈도 필요하다(만일 돈이 부족하면 병사는 돈만큼만 보낼 수 있다). 전쟁은 본국에서만 명령을 내릴 수 있으며 왕이 직접 출전하거나 장군 후보 중에서 한 명에게 대신 명령을 내리거나 한다. 장군 후보를 보내는 경우, 전투는 장군 후보 스스로 치루게 되며 왕이 직접 출전하면 모든 부대를 왕이 직접 지휘하게 된다.

휴식

아무 일도 하지 않는다. 휴식이라고는 하지만 능력치의 회복같은 것도 없으므로 사용하지 않는 것이 좋다.

기타

게임 중의 설정이나 기타 데이터 저장 등의 명령이다.

전쟁 모드

전략 시뮬레이션이 정치, 경제 등 다양한 분야의 전략을 내용으로 삼고 있지만, 그 중에서 가장 중요한

것은 전쟁이다. 이 게임 역시 마찬가지여서 대부분의 점령은 전쟁으로 이루어진다. 처음 전쟁을 시작하는 경우 부대 배치 장면이 나온다. 각 지형에 부대 배치를 마치면 전투가 시작된다. 배치에서 중요한 것은 적군의 중심지를 향한 이동 루트이다. 특히 이 게임에서는 험한 지형(물, 산, 숲)을 지나가는 경우 부대의 일부가 감소하므로 이 점에 주의한다. 반대로 수비군의 경우 적군의 이동 방향을 생각하고 보병을 매복시키기 좋은 곳에 배치시킨다. 배치가 끝난 다음에는 전투가 시작되며 이 때 사용되는 명령들은 다음과 같다.

이동

☞ 전군 이동

군대의 분산없이 한 부대로 이동한다. 이동 중 같은 종류의 아군 부대라면 합류가 가능하다. 이것은 병력이 높을수록 그 피해가 늘어나기 때문에 특히 사용할만한 명령이다. 단지 복병을 하고 있거나 사냥을 하고 있는 등의 부대와는 합류할 수 없다. 전군 이동은 방향키만으로 이동할 수 있다.

☞ 분산 이동

한 부대가 여러 다른 부대로 나뉘어지는 경우이다. 한 번 분산된 부대는 같은 종류의 부대라 하더라도 합류가 되지않으며, 이후로 모든 명령을 사용할 수 있는 독립된 부대로 활동한다. 분산 이동은 분산하고 싶은 병사 수를 입력하고 분산 방향을 숫자키로 선택함으로써 가능하다. 단지 전투중 최대 부대수는 10개 부대이므로 그 이상 부대를 늘릴 수 없다.

공격

☞ 통상공격

일반적인 공격이다. 가까운 적에 대해 공격을 하는 것으로 기병이 가장 강하며 무장도가 높을수록 공격력이 높아진다.

☞ 원거리공격

화살부대만이 사용할 수 있는 명령으로 1칸 떨어진 곳에 공격한다. 무장도에 따라 공격 가능한 횟수가 달라지며 훈련도가 높을수록 적의 피해도 늘어난다.

☞ 결투

적국의 본대와 아군의 본부대가 인접한 경우에 사용 가능한 명령으로 1대1로 대결을 벌인다. 무력이 높은 쪽이 이기며 한 번의 전투에 한 번만 행할 수 있다. 만약 무력이 낮으면 대결을 거부해도 된다. 이 때는 부대의 일부가 배신할 수도 있다.

☞ 복병

보병만이 가지고 있는 강력한 명령으로 한 장소에 숨어서 적군을 기다린다. 적군이 복병 근처에 오면 기습을 한다. 효과가 매우 크다.

대기

아무 일도 하지 않고 한 번 쉰다. 대기를 할 경우 기동력이 1 상승한다.

공작

☞ 항복권고

적군의 본대와 접해있는 경우 승패가 결정이 된 것이나 다를 바 없다면 사용할 수 있다. 성공율은 낮다.

☞ 원군요구

전쟁을 하고 있는 장소에 인접한 자국에 대해 원군을 요청할 수 있다. 이 경우 본대는 부대가 나타나게 될 출현 지점에 있어야 하며, 성공하면 3일후에 부대가 등장한다. 단 원군은 식량을 가져오지 않으므로 남은 식량이 없을 때는 주의해야 한다.

☞ 약탈

적국을 공격할 때 마을에 들어가 약탈을 한다. 식량을 조금 얻을 수 있지만 그다지 도움이 되지 않는다. 만일 그 땅에서 임시징수를 했다면 다음 가을까지는 약탈이 불가능하다.

☞ 수렵

적과 인접하지 않은 숲에 있는 부대는 수렵을 통해 식량을 손에 넣을 수 있다.

퇴각

힘이 부족할 경우 주변에 자국이 있으면 퇴각이 가능하다. 단 퇴각을 하려면 퇴각하고 싶은 영토의 출현점(처음 시작할 때 부대를 배치하는 장소)까지 이동해야 한다.

정보

부대의 정보 및 총대장의 정보, 그리고 작전용 정보를 볼 수 있다. 작전용 정보를 통해 그 영토에 있는 출현점의 장소를 알 수 있다.

유라시아 대륙은 내 것이다!!

이 게임에 있어 가장 중요한 것은 인구와 장군 후보와의 혈연관계이다. 특히 인구의 경우, 전쟁에서 가장 중요한 병사의 수와 직결되며 혈연관계가 없는 장군은 반란을 일으킬 확률이 높기 때문이다. 충성심이라는 수치가 없어서인지 이 게임의 반란 확률은 다른 게임에 비해 몇 배나 된다. 때문에 혼인을 통해서 뛰어난 장군 후보와 혈연관계를 맺는 것이 아주 중요하다. 영토의 모두를 직할지로 한다면 좋겠지만, 이럴 경우 국왕의 능력치 감소가 심각할 정도로 많고 직할지의 경우 내릴 수 있는 명령에 제한이 많다. 속국의 장군 역시 능력이 뛰어난 인물을 기용하는 것이 좋다. 하지만 단순히 영토를 지키는 정도라면 자신의 아들로도 충분하다. 아들은 혈연관계를 맺을 필요가 없으므로 영토를 지키는데는 나쁘지 않다. 특히 몽골 고원에서는 어느정도 위험성이 있더라도 뛰어난 장군 후보는 남겨 두는 것이 좋다. 몽골고원을 통일했을 때 본국의 상태가 바로 몽고 제국의 상태가 된다. 이미 몽골편에서 영토를 지키고 있는 장군은 세계편에서 다시 등장하지 않는다. 또한 아들 중에서도 후계자 재목을 양성하는 것이 좋다. 몽골편에서는 할 수 없지만, 세계편에서는 본국이 무사한 상태에서 국왕이 죽게되면 왕자 중 한 명이 후계자가 된다. 혈연관계에 있어 무엇보다 중요한 것은 공주이다. 특히 몽골편에서는 뛰어난 능력을 갖춘 인물들이 등장하는데, 그들이 배신하지 않도록 하는 방법은 오직 혈연관계를 맺는 것 뿐이다. 이를 위해서 몽골편을 통일하기 전에 몇 명의 공주를 남겨두는 것이 좋다. 후궁 명령은 바로 혈연관계를 위해서 필요하다. 되도록 잘되는 사람에게만 접근하는 편이 좋다. 인구와 인구의 배분은 경제, 군사면에서 가장 중요하다. 다른 게임과는 달리 이 게임에서는 몇몇 분야에 투자를 하는 것이 없고, 단지 인구 배분만으로 모든 경제 명령을 해결한다. 인구 배분만이 아니라, 돈에 여유가 있다면 용병을 고용하는 것도 중요하다.용병 고용은 인구를 늘리는데 기여하므로 나중에 인구 증가에 도움을 준다. 또한 군사를 늘리기 위해 산업 분야의 인구를 징병할 필요가 없어 더욱 유용한 방법이다. 이 게임에서는 전투에 특별한 신경을 쓸 필요가 없다. 전투에서 이기는 가장 좋은 방법은 적보다 우세한 전투력을 갖추기만 하면 되기 때문이다. 병력이 부족하더라도 적군은 부대를 3개 이상으로 분산시키므로 한 부대에 집중해서 보내면 실제 전장에서의 전투력이 우세할 수 있다. 그러므로 본부대에 100%의 군사를 투입하고 공격력과 기동성이 뛰어난 기병으로 설정하는 것이 좋다. 아군의 숫자가 많을수록 적의 피해는 기하급수적으로 늘어난다. 전쟁에 있어 중요한 것은 시기이다. 「삼국지」 등과 마찬가지로 이 게임에서도 역병, 폭풍우 등의 자연재해가 도사리고 있다. 재난으로 인한 피해는 경제력과 함께 인구에도 영향을 미치므로 당연히 병사의 수도 줄어든다. 따라서 주위의 적국에 재난이 일어나면 곧바로 공격한다.그 밖에 한 영토에서 다른 영토를 공격할 경우 승패에 관계없이 양측의 병사가 줄어드는 것이다. 물론 인구 분배를 통해 어느정도 회복할 수는 있지만, 금방 회복할 수 없으므로 그 때 바로 공격하면 좋은 결과를 얻을 수 있다. 되도록 적의 정보를 적극 활용하여 공격에 나서는 것이 중요하다. 적을 공격할 때 적군의 본부대를 집중적으로 공격한다. 만일 본부대 주변에 종류가 같은 다른 부대가 있다면(대개 본부대는 기병이다) 그 부대를 먼저 물리쳐야 한다. 그 이유는 본부대를 먼저 공격할 경우 주변에 있는 부대가 본부대에 합류하여 병사수를 늘리기 때문이다. 병사수의 차이가 심할수록 피해가 늘어나므로 작은 부대부터 공격하는 것이 좋다. 단 종류가 다른 부대라면 굳이 공격할 필요는 없다. 어차피 본부대만 물리치면 간단히 이길 수 있으며 남은 병사는 영토의 인구로 남기 때문이다. 만일 거의 승리가 굳어졌다면 항복 권고를 하는 것도 하나의 방법이다. 항복 권고는 서로의 피해를 줄이는데 도움을 준다. 경제력을 키우는데 있어 가장 중요한 것은 특산품. 물가를 잘살펴 이익이 남도록 하는 것이다. 또 어느 정도 식량 생산이 충분하면 특산물에 적극 투입하는 것도 좋은 방법이다.





마침내 유라시아를 정복하는데 성공했다!!

분석을 마치면서

이전에 한 번 흠뻑 빠졌던 게임으로 영문이 아닌, 한글로 즐겨서인지 느낌은 별로 나쁘지 않다. 단지 지금의 게임의 주류가 그래픽과 사운드를 중시하는 경향이 강하기 때문에 최근의 게임보다는 확실히 뒤떨어진다. 그러나 게임 그 자체는 결코 부족함이 없다. 한글화도 비교적 깔끔하게 잘 되었으며 번역에서도 별다른 문제점이 없다. 단지 세계편에서 일본 대신 고려를 선택할 수 있었으면 하는 아쉬움이 남는다. 물론 고려의 상황이 매우 나쁘기에 사실상 너무 어려운 상태가 되겠지만 그렇다고 해도 아예 선택할 수 없는 것보다는 좋지 않을까? 내년 1월 경에 고려를 가능케 하여 판매된다는 「징기스칸 : 원조비사」를 기대해 본다. 아니, 그 보다는 진실로 우리 역사를 그린 시뮬레이션 게임을 할 수 있는 날을 기다린다.

장르	시뮬레이션				
제작	Koei				
사운드	★				
그래픽	★	★			
난이도	★	★	★		

가격 : 3만6천3백원

분석 : 전홍식(천리안 시뮬레이션 동호회 시습)

자료협조 : 비스코

