



## 게임컴 리저널 파워 II

### 트렌 연방국의 멸망

오래 전, 은하계에 존재했던 튜라제 연합, 그 중심이 되는 국가는 트렌 연방국 이었다. 그러나 첨단 기술과 경제력으로 다른 국가들을 주도하던 트렌은 차츰 쇠퇴의 길을 걷기 시작했다. 게다가 때맞추어 나타난 루우가, 네이탈, 도르톤의 삼국 동맹은 트렌의 존립에 커다란 위협이 되었다. 결국 트렌은 삼국 동맹과 전면전에 들어갔고 결과는 패망이었다. 간신히 트렌 연방국의 일부만이 은하계 주변의 로록크 유역으로 탈출하는데 성공했다. 이제 트렌의 후손들은 새로운 별 화우를 모성으로 하여 트렌의 재건을 시작해야 한다.



적의 함대가 포착되었다.

### 종합적인 전략 게임 「리저널 파워 II」

「리저널 파워 II」는 경제 상황과 시설물 관리, 군대를 통솔하는 총체적인 전략 게임이다. 게임 모드는 세 가지로, 2개의 캠페인 모드에 각각 5개의 시나리오가 준비되어 있다. 캠페인의 한 가지 시나리오만 단독으로 실행할 수 있으며, 임의로 생성된 지도를 사용해 게임을 펼칠 수 있다. 게임은 시나리오에서 미리 결정된 자국의 근거지에서 시작한다. 성계 지도 상에서 다른 별을 탐사해 무인별을 점령하고, 다른 국가와 만날 경우 외교 활동을 벌인다. 점령한 별에는 시설물을 건설해 연료와 자재를 확보하고 인구를 늘린다. 기술을 개발하여 다양한 목적의 신형 우주선을 설계하고, 생산한 우주선으로 함대를 편성한다. 적대적인 국가와는 전투를 치르며 상대방의 별을 점령해 나간다. 최종적으로 모든 별을 손에 넣거나, 아니면 동맹 국가 외에 다른 모든 국가를 멸망시키면 시나리오에서 승리할 수 있다. 5개의 시나리오를 연속해서 승리하면 해당 캠페인의 엔딩을 보게 된다.

### 시나리오 초반, 불가침 조약을 맺는다

먼저 모성의 자원 설비와 연료 설비를 증축한다. 탐사용 우주선을 한 척 만들어 탐사용 함대를 편성한다. 탐사선에 연료가 채워져 충분한 항속 거리가 확보되면 이웃 별로 탐사(베타 버전에는 심사라고 되어 있다)를 보낸다. 외교 능력이 높은 부하를 사령관으로 스파이 부대를 편성한다. 탐사한 별에 지성 반응이 없으면 바로 점령할 수 있다. 만일 지성 반응이 있으면 스파이 부대에게 해당 별의 조사 파견을 지시한다.





모성의 자원 기지를 증축하자

삼국 동맹에 가입한 명백한 적이라 판단되면 여유가 되는 대로 소형 전투함을 생산하여 방어 및 점령 활동에 대비한다. 적이 아닐 경우 외교를 통해 회유하거나 스파이로 의식 조작을 한 뒤 불가침 조약을 맺으면 안심이다. 아무런 관계를 맺지 않으면 상대방의 우주 함대가 애써 점령한 아군 별을 침공하거나 모성까지 넘보므로 위험하다. 전투가 벌어지면 외교 관계가 악화되므로 되도록 싸우기 전에 외교 관계를 수립한다. 만일 수도인 모성을 잃게 되면 시나리오에 실패하게 된다. 반대로 적국의 모성을 점령하면 상대방 국가 전체를 무너뜨릴 수 있다. 탐사와 점령을 통해 자원 레벨과 연료 레벨이 높은 별을 각각 한 두개 정도 확보한다. 수송선을 생산한 뒤, 자원이 많은 별에서 없는 별로 수송시켜 시설물을 세운다. 그 후부터는 당분간 기존 별들의 경제 발전과 시설물 관리에 힘쓴다. 탐사 기지를 10단위까지 증축하고, 용량이 최소 2가 넘는 이동 장치를 만든다. 생산 기지가 될 별에는 여러 개의 자원 설비와 무기 공장, 건조 시설, 병기 공장을 세우고, 연료 기지가 될 별에는 연료 설비를 여러 개 건설한다. 최소한의 방어를 할 수 있을 만큼 우주선을 생산해 함대를 편성한다. 각 함대를 적의 별 쪽으로 노출된 행성 상공에 대기시킨다. 별에 방어용 기지를 건설하는 것보다 함대를 이용하는 편이 유리하다. 확보해 놓은 별 위에 모든 시설을 갖추었다면 중반부를 위한 전략 구상에 들어간다.

## 시나리오 중반, 매우 중요한 미사일 연구

불가침 조약을 맺은 국가와는 통상 조약을 맺고, 일정 시간이 지난 뒤 동맹 관계를 수립한다. 아군의 거점을 바탕으로 주변 별들을 탐사한다. 적의 별로 판명되어 전투가 벌어질 때가 많으므로 탐사선 보다는 여분의 전투 함대를 편성해서 보내는 것이 좋다. 몇 개의 새로운 별을 점령한 후에는 방어에 힘쓰면서 처음과 같은 요령으로 시설물을 건설해 나간다. 세력을 확장하면 처음 시작했던 지역은 적으로부터 안전하게 된다. 외곽 지역의 행성 위에 함대를 집중적으로 배치하고 탐사 기지를 갖춘다. 안전 지역에 있는 별들의 탐사 기지는 철거하고 대신 식민지를 건설한다. 그 밖에 불필요하다고 판단되는 시설들도 철거하고 도시와 식민지를 건설한다. 그러면 인구가 늘어 재정이 넉넉해진다. 이동 장치를 이용하면 비상시에 함대를 이동하거나 연료, 자재의 수송 속도를 높일 수 있다. 연구 시설을 건설하고 기술을 개발한다. 미사일에 관한 연구를 제일 먼저 하고, 엔진과 프레임, 양륙함을 연구한다. 전투기와 특수 무기는 다른 것들을 모두 최고 레벨까지 올린 다음에 연구한다. 무기 공장에서는 미사일을 생산하고, 병기 공장에서는 양륙함을 생산한다. 전투 함대는 20척 단위로 구성하며 미사일로 무장한다. 유능한 부하들을 사령관으로 임명해 추가적인 인원 수요에 대비한다. 어느 정도 연구가 진행된 뒤에는 중형 이상의 새로운 전투함을 설계한다. 신형 함정을 생산해 강력한 우주 함대를 여러

개 편성하고, 구식 전함들을 폐기한다. 확보해 놓은 별의 모든 시설이 완비되고, 방어 상태가 완벽해지면 후반부를 위한 작전을 세운다.



무기 공장과 병기 공장에서 미사일과 양륙함을 생산한다.

## 시나리오 후반, 자금을 확보한다

어떤 적국을 먼저 공격할지 침공 루트를 결정한다. 공격을 위해선 중요 거점을 방어할 함대 외에 4~5개 이상의 공격 담당 함대가 필요하다. 공격 후에는 대개 방어를 위한 전투가 뒤따르므로 충분한 연료와 미사일을 갖춘 우주선으로 공격 함대를 구성한다. 어느 정도 전진한 뒤에는 새로 점령한 별에 시설을 갖추며 잠시 방어에 전념한다. 함대의 수리 보급이 끝나면 다시 4~5개의 별을 새로 점령하는 방법으로 전진한다. 만일 캠페인의 첫 번째 시나리오라면 시간을 끌면서 모든 연구 항목을 개발하는 것이 좋다. 그리고 다음 시나리오에 사용할 우주선들도 미리 크기와 용도 별로 설계해 놓는다. 5번 째가 아닌 모든 시나리오에서는 점령한 별들에 도시와 식민지를 많이 건설하여 자금을 확보한다. 해당 시나리오에서 남은 돈은 다음 시나리오에서 사용할 수 있다. 적국을 하나씩 멸망시키면서 전진한다. 모든 적국을 물리치고 동맹국과 자국만 남게 되면 시나리오에서 승리할 수 있다.

## 행성 개발

행성은 시설물을 건설할 수 있는 숫자에 따라 지구형, 화성형, 목성형이 있다. 지상에 12개, 궤도에 8개의 시설을 세울 수 있는 지구형 행성은 대개 자원과 연료가 평균 정도이며 도시와 식민지를 세우는데 적당하다. 지상에 6개, 궤도에 8개의 시설을 세울 수 있는 화성형 행성은 대개 자원이 풍부한 경우가 많다. 따라서 자재를 생산해 무기와 함선을 생산하는 기지로 활용하기 좋다. 궤도 상에만 10개의 시설을 세울 수 있는 목성형 행성은 대개 중수소 밀도가 높아 연료 생산에 적합하다. 이러한 세 가지 분류에 상관없이 자원과 중수소 밀도를 파악하는 게 중요하다. 자원과 중수소 밀도는 점점 감소하는 것이 아니라, 일정 기간 동안 생산할 수 있는 자재와 연료의 양을 가능할 수 있는 척도이다. 대개 2000이 안되면 자재나 연료 생산이 부족하며, 3000~4000정도면 중간 수준이다. 중수소 밀도가 10000이 넘고, 자원 밀도가 6000을 넘어가면 핵심 연료 기지와 생산 기지로 행성을 개발할 수 있다. 자재가 부족하면 새로운 시설을 세울 수 없고, 함대가 피해를 입었을 때 수리가 불가능하다. 또한 무기와 우주선 생산에도 곤란을 겪는다. 연료가 부족하면 해당 별의 궤도에 있거나 건조 시설에서 만든 우주선에 보급을 할 수 없다. 그러면 해당 우주 함대는 항속 거리가 짧아져 멀리 있는 별로 이동할 수 없다. 또한 이동 장치도 얼마간의 연료가 있어야 작동한다. 따라서 모든 별에는 일정량의



자재와 연료가 항상 필요하다. 특히 우주선을 생산할 별이나 최전방의 방어 거점에는 많은 자재와 연료를 비축해야 한다. 후방의 연료 기지와 자재 생산 기지에서 수송선을 사용해 끊임없이 보충하도록 한다.

## 지상 시설물 건설

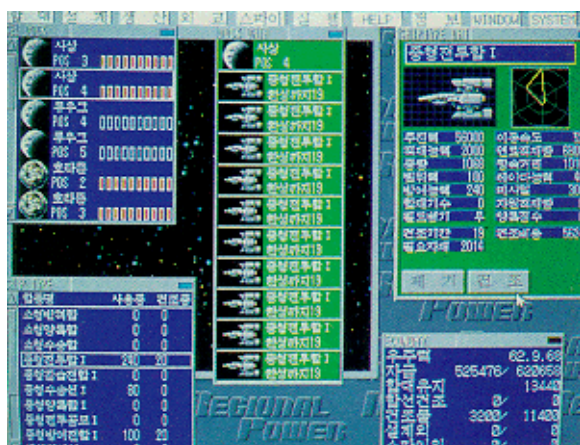
시설물에는 지상에 건설하는 것과 궤도상에 건설하는 것의 두 종류가 있다. 먼저 지상에 건설하는 시설물을 살펴보면 다음과 같다. 도시는 사람들이 거주하는 곳이며 인구가 증가해야 자금 수입이 늘어나므로 매우 중요하다. 도시를 세워도 일정 기간이 지나야 점차 인구가 늘기 시작한다. 10단위의 도시에는 1억명이 거주할 수 있다. 공장은 미사일과 전투기, 양륙함 등 무기의 생산 속도를 증가시킨다. 생산 거점이 되는 별에만 10단위의 시설을 하나쯤 갖추도록 한다. 자원 설비는 별의 자원을 사용 가능한 자재로 바꾸는 시설이다. 보통 별에는 1개 정도, 생산 거점이 되는 별에는 2~4개를 건설한다. 연구 시설에서는 기술 개발과 신형 우주선의 설계를 할 수 있다. 중요한 별 몇 개에만 시설을 갖춘다. 모든 기술을 개발하고 우주선을 종류별로 설계한 후에는 연구 시설이 필요없다. 무기 공장에서는 주로 미사일을 생산한다. 자원이 풍부한 생산 기지에 우주선의 건조 시설과 함께 세워두면 좋다. 대개 3~4개는 있어야 필요한 미사일의 숫자를 채울 수 있다. 방위 기지는 빔이나 미사일을 사용해 행성으로 침입한 적 함대를 공격하는 시설이다. 많이 건설하지 않으면 적 함대를 막을 수 없으므로, 차라리 방위 기지보다는 우주 함대를 사용해 별을 방어하는게 유리하다. 각 지상 시설물의 1단위 당 건조 기간과 사용 자재, 건조 비용은 <표 1>과 같다.

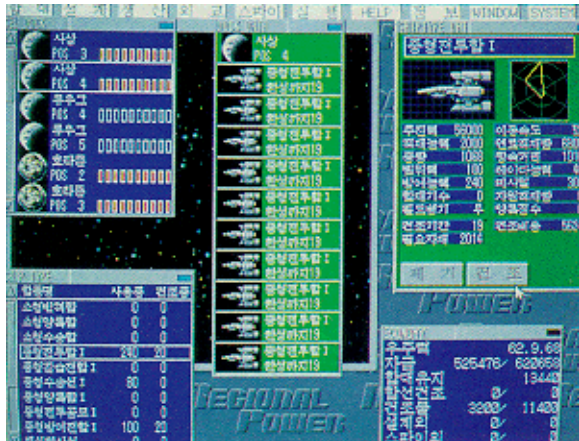
시설물	건조 기간	사용 자재	건조 비용
도시	20	20	2000
공장	10	200	500
자원 설비	15	30	750
연구 시설	30	900	2250
무기 공장	15	375	750
방위 기지	25	750	3750

【표 1】 지상 시설물의 종류와 건설 데이터

## 궤도 시설물 건설

탐사 기지는 수색 범위 내로 들어온 우주선을 탐지해 낸다. 전방에 위치한 별들에만 10단위의 탐사 기지를 건설하면 충분하다. 식민지는 궤도 상에 인구가 거주하는 시설이다. 도시에 비해 1/10의 인구를 수용할 수 있으므로, 10단위 식민지에 모두 천 만명이 거주하게 된다. 궤도 상에 남는 자리에는 반드시 식민지를 건설하기 바란다. 건조 시설에서는 우주선을 생산한다. 생산 거점이 되는 별에 10단위의 건조 시설을 2개 세운다. 그러면 한 번에 20척의 우주선을 생산해 하나의 완전한 함대를 편성할 수 있다. 수리 시설은 한 턴에 우주선이 입은 한 단위의 피해를 수리한다. 최전방의 우주 함대가 머무르는 별에 필요한 시설이다.





건조 시설에서 우주선을 생산하자

병기 공장은 전투기와 양륙함을 효율적으로 생산하는 시설이다. 무기 공장이 있는 별에 병기 공장을 1~2개 함께 건설하여 운용하는 것이 좋다. 연료 설비는 중수소를 사용 가능한 연료로 바꾸는 시설이다. 보통 별에는 1개, 연료 생산 거점이나 연료가 많이 필요한 별에는 3~4개를 건설한다. 궤도 요새는 빔과 미사일로 행성을 보호하는 시설이다. 방위 기지와 마찬가지로 큰 기대를 하긴 어려우므로, 차라리 우주 함대에게 행성의 방어를 맡기는 쪽이 유리하다. 이동 장치는 한 턴에 한 척의 우주선을 이동 장치가 있는 다른 별로 보내는 전송 시설이다. 가능하다면 모든 별에 2단위 정도의 이동 장치를 갖추고, 생산 거점인 별에는 5단위 이상의 이동 장치를 건설한다. 각 궤도 시설물의 1단위 당 건조 기간과 사용 자재량, 건조 비용은 <표 2>와 같다.

시설물	건조 기간	사용 자재	건조 비용
탐사 기지	10	500	500
식민지	30	600	3000
건조 시설	15	375	750
수리 시설	10	200	500
병기 공장	20	800	1000
연료 설비	15	750	750
궤도 요새	30	1500	4500
이동 장치	50	2000	5000

【표 2】 궤도 시설물의 종류와 건설 데이터

## 행성 시설물 건설은 이렇게

각 행성은 행성 유형, 중수소 밀도, 자원 밀도, 행성의 위치에 따라 다른 용도 로 개발해야 한다. 또한 시나리오 진행 단계에 따라 행성 개발을 달리 할 수 있다. 초반에 별이 몇 개 없을 때에는 각각의 별이 여러가지 기능을 모두 갖도록 할 수 밖에 없다. 하지만 나중에 많은 별을 소유하게 되면 각 별의 특성에 따라용도를 분명히 할 수 있다. 상황이 변하면 과감하게 옛 시설을 철거하고 새로운 시설을 세우도록 한다. <표 3>은 행성 개발의 대표적인 예이다. 1개라는 것은 모두 10단위의 시설을 한 장소에 건설한 것을 뜻하며, 이동 장치의 경우에만 1개 장소에 몇 단위를 건설하는가를 나타낸다.

행성 상황	개발 유형	지상 시설물	궤도 시설물
자원 보통 중수소 보통 지구형 행성	인구거주 중심	도시 11개 자원설비 1개 식민지 7개	이동장치 2단위 연료설비 1개
자원 풍부 중수소 부족 화성형 행성	자원생산 거점	자원설비 4개 도시 2개 연료설비 2개	이동장치 5단위 식민지 5개
자원 없음 중수소 풍부 목성형 행성	연료생산 거점	없음	이동장치 5단위 연료설비 4개 식민지 5개
자원 풍부 중수소 풍부 화성형 행성	함대생산 무기생산 거점	자원설비 2개 공장 1개 무기공장 3개	이동장치 5단위 연료설비 2개 건조시설 2개 수리시설 1개 병기공장 2개
최전방 함대 배치	방어거점	자원설비 2개 나머지는 자유	이동장치 2단위 탐사기지 1개

행성 상황	개발 유형	지상 시설물	궤도 시설물
자원 보통 중수소 보통 지구형 행성	인구거주 중심	도시 11개 자원설비 1개 식민지 7개	이동장치 2단위 연료설비 1개
자원 풍부 중수소 부족 화성형 행성	자원생산 거점	자원설비 4개 도시 2개 연료설비 2개	이동장치 5단위 식민지 5개
자원 없음 중수소 풍부 목성형 행성	연료생산 거점	없음	이동장치 5단위 연료설비 4개 식민지 5개
자원 풍부 중수소 풍부 화성형 행성	함대생산 무기생산 거점	자원설비 2개 공장 1개 무기공장 3개	이동장치 5단위 연료설비 2개 건조시설 2개 수리시설 1개 병기공장 2개
최전방 함대 배치	방어거점	자원설비 2개 나머지는 자유	이동장치 2단위 탐사기지 1개 수리시설 1개 연료설비 2개 나머지는 자유

【표 3】 행성 시설물 건설의 예



중수소 밀도가 높은 행성은 연료 생산 기지로 개발한다.

## 연구 개발

기술 개발은 연구소에서 가능하다. 하나의 별에 10단위의 연구소가 두 개 있을 경우 따로따로 연구 과제를 지정하게 된다. 연구 항목은 모두 6가지이며, 한 단계를 개발하면 다음 단계의 기술을 개발할 수 있다. 미사일은 10단계까지 개발할 수 있다. 레벨이 높은 미사일은 더욱 강한 파괴력을 지닌다. 미사일 기술은 가장 중점을 두고 먼저 연구할 항목이다. 엔진은 모두 5단계까지 개발 가능하다. 고성능 엔진일수록 빠른 속력을 낼 수 있으며 빔 무기를 많이 사용할 수 있다. 프레임은 5단계까지 개발하며, 레벨이 높아지면 선체의 적재량을 늘릴 수 있다. 이 두 기술은 미사일 다음으로 중요하다. 전투기는 10단계까지 개발할 수 있다. 비교적 실용가치가 적으므로 나중에 연구해도 상관없다. 양륙함은 5단계까지 개발하며 행성을 파괴하지 않고 신속하게 점령하는데 사용한다. 전투기보다는 쓸모가 있다. 특수 무기인 필드 병기는 1단계에 모든 개발이 종료된다. 이 무기는 여러 우주 선에 한꺼번에 피해를 입히는 것으로, 미사일이 부족할 때 대신 사용할 수 있다. 많은 시간과 돈이 드는 연구이므로 마지막 단계에 개발한다.

## 우주선 설계

방어, 공격, 점령, 수송의 모든 동적인 행동은 우주선을 통해 이루어진다. 따라서 각각의 목적에 알맞는 함선을 미리 설계해 놓고 필요에 따라 생산해야 한다. 우주선의 설계는 연구 시설에 신행 설계 명령으로 행할 수 있다. 함선은 크기에 따라 대중소로 나뉘며, 용도에 따라 구분할 수 있다. 시나리오 초반에는 아무래도 소형 우주선이 주류를 이루게 된다. 게임에서 제공하는 소형 반격함과 소형 수송함 등은 한 동안 쓸만한 우주선들이다. 후반부에 자금과 자재가 넉넉해지면 새로 설계한 우주선을 사용한다. 행성 탐사용 우주선의 경우 설계의 핵심은 항속 거리와 속도, 레이더 탐지력이다. 적 함대와 불시에 마주칠 경우 속도가 빨라야 도망칠 수 있다. 수송선은 적절한 자재, 연료, 미사일을 보유해야 수송 임무에 차질을 빚지 않는다. 속도가 너무 느리거나, 항속 거리가 짧아지는 것을 주의해서 설계한다. 전투용 우주선은 빔과 미사일, 방어력의 상관관계를 잘 고려하여 설계한다. 미사일을 많이 장비하는 것이 공격력 향상에 가장 효과적이거나, 쓰면 없어지는 무기이므로 미사일 생산이 뒷받침되어야 한다. 소형 전투함은 속도를 우선하고 빨리 생산할 수 있도록 설계한다. 행성 방어용 함정은 항속 거리가 짧더라도 미사일을 많이 싣고 방어력을 높이는 게 중요하다. 행성 점령에 사용할 양륙함이나, 미사일이 부족할 때 사용할 특수 무기를 실은 특수 전함도 설계해 두는 것이 좋다. <표 4>는 우주선 설계의 예이다.

우주선 유형	엔진	선체	빔무기	방어력	레이더	미사일	연료량	기타
행성 탐사선	3	1	0	50	80	0	4000	속도 72
주력 전함	5	2	100	240	40	300	6800	속도 52
강습 전함	5	2	90	200	40	150	7400	속도 60
수송선	5	4	0	90	30	200	7200	자재 2000
양륙 전함	5	4	50	480	20	0	22400	양륙함 80
전투 공모	5	4	80	400	30	150	21800	전투기 70
방어 전함	5	4	80	600	10	600	13600	속도 34
특수 전함	5	4	100	520	10	0	1600	필드병기

【표 4】 신행 우주선 설계의 예

## 함대 편성

하나의 함대는 최고 20척까지의 우주선으로 구성된다. 게임 진행을 위해서는 행성 탐사, 수송, 전투 함대의 세 가지 종류가 필요하다. 전투 함대는 용도와 장비에 따라 더욱 세분화할 수 있다. 각 함대의 이름을 특성에 따라 정하면 운용하기가 편리하다. 행성 탐사 함대는 행성 탐사선 1척으로 충분하다. 초반에는 주변 행성을 탐사하는데 사용하고, 나중에는 사령관을 외교 능력이 높은 사람으로 바꾸어 다른 국가에 대한 외교 활동을 하는데 사용한다. 수송 함대는 수송선 5~10척 정도로 구성한다. 이동 장치를 이용한 일반 수송에는 단지 수송량만 고려하면 된다. 그러나 이동 장치가 아예 없거나, 새로 점령한 별로 수송할 때는 고속 수송 함대가 필요하다. 전투 함대는 중요 거점을 방어할 방어 함대, 점령에 사용할 양륙 함대, 다목적으로 사용할 일반 전투 함대로 구성한다. 양륙 함대와 같은 특수 함대는 독자적으로 행동하지 말고 일반 전투 함대의 호위를 받는 것이 좋다.

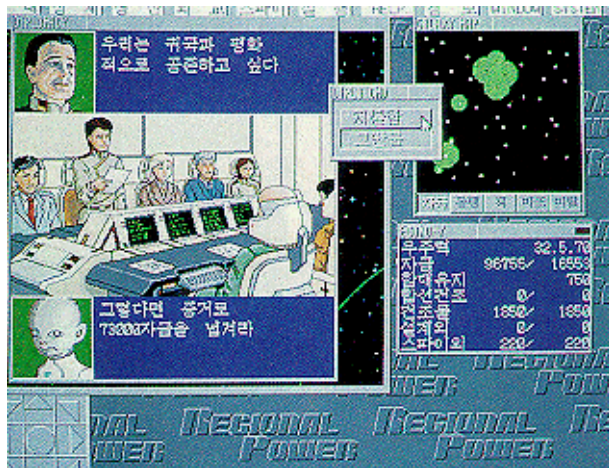
## 사령관 임명

각 함대의 지휘관은 일단 중위 이상의 일반 장교를 사령관으로 임명한 뒤 지정할 수 있다. 소위는 일정 기간이 지나 중위로 진급한 후에야 임명할 수 있다. 사령관의 초기 능력치는 처음에는 높아야 30도 되지 않는다. 능력치는 임무 수행에 따라 차츰 늘어나게 되며, 그러면 경험치와 함께 계급이 올라간다. 전투 지휘관의 경우 공격과 방어 수치가 오르고 점령을 많이 하면 점령 수치도 높아진다. 스파이

활동과 외교 활동에 성공하면 외교 수치를 올릴 수 있다. 수송 함대를 지휘하는 지휘관은 함대 운영 수치가 많이 늘어난다. 중요한 점은 처음부터 각 사령관의 개성을 파악해 특성있게 키워야 한다는 것이다. 어중간한 팔방미인보다는 한 두가지 능력에 최고치를 가진 전문가들을 키우는 것이 승리의 관건이다. 스파이 전문가, 외교 담당이 반드시 필요하고, 일반 전투와 행성 점령의 전문가들도 키우도록 한다. 전세가 불확실할 때는 능력이 가장 높은 사령관을 기용해야 안전하다. 전세가 안정적인 때는 못나기 사령관을 함대 지휘관으로 임명해 전투 경험을 쌓도록 한다.

## 첩보와 외교 활동

스파이 부대는 외교 능력이 높은 사령관을 2명 정도 기용해 1명 당 세 부대씩 모두 6개의 부대를 운용하면 적당하다. 스파이들은 주로 미조사 행성이나 적 행성의 데이터를 얻기 위한 조사 파견에 활용된다. 또한 점령할 별에 조사 파견을 실시하면 점령 함대의 공격 성공률이 높아진다. 내정 간섭이나 파괴 공작은 그다지 효용 가치가 없다. 외교 관계를 맺기 전에 상대방 별에 의식 조작을 행하면 외교 성공률이 높아진다. 물론 실패하면 역효과가 나므로 주의가 필요하다. 외교 관계는 통신을 이용하거나 함선을 직접 해당 별로 보내 행할 수 있다. 회유, 불가침, 통상, 동맹 조약의 순서대로 외교를 수립하며, 직접 찾아가 교섭하는 게 통신보다 성공률이 높다. 또한 외교를 전문으로 담당할 사령관을 1명 이상 보유해야 한다. 조약을 맺은 후에 바로 다음 단계의 조약을 맺기는 힘들다. 어느 정도 시간이 지나고 상대 국가와의 관계가 우호적이어야 다음 단계의 조약이 맺어진다. 관계 개선을 하려면 회유를 하거나, 스파이를 통해 의식 조작을 성공시켜야 한다. 때로는 조약을 맺기 위해 큰 돈을 지불해야 하므로 매년 초 자금이 넉넉할 때 교섭을 시도하는 것이 좋다. 상대방이 요구하는 금액은 매번 달라지므로 가장 적은 금액을 요구할 때 조약을 맺도록 한다.



때때로 돈을 주고 조약을 맺을 수도 있다.

### ★ 연구 개발을 서두른다

캠페인 모드의 처음 시나리오에서 모든 기술을 개발하고, 앞으로 사용할 우주 선을 종류별로 설계한다. 그러면 다음 시나리오부터 많은 돈과 시간을 들여 연구 시설을 갖추지 않아도 된다.

### ★ 윈도우 배치

화면을 마음에 들게 구성해 놓고 배치 저장을 한다. 다음 시나리오에서 배치 읽기를 실행하면 자신이 좋아하는 화면 구성을 불러올 수 있다.



★ 정보 상황을 확인한다

건조물 상황, 성계 상황, 함대 상황, 사령관 표를 자주 확인해야 한다. 정보를 보고 시설이 부족한 별에 건조물을 세우고, 피해를 입은 함대를 수리한다. 경제 상황을 항상 켜놓으면 전략 구상에 도움이 된다.

★ 실행 턴을 조절한다

평화로운 시기라면 연속 실행을 선택한다. 이 경우 보고가 들어온 걸 놓칠 때가 있는데, 그러면 정보 상황의 보고서를 확인한다.

★ 수송 임무의 중지

이동 장치를 사용해 수송선이 오갈 경우, 이동 중에는 다른 명령 실행이 안된다. 이 때는 해당 함대의 정보 원도우를 켜놓고 1턴씩 실행한다. 함대의 좌표가 바뀌면 명령을 줄 수 있다.

★ 외교 상황 확인

통신 상의 교섭이 실패하면 다음 턴에 자동으로 다시 교섭이 실시된다. 이 경우 실행을 정지시키고 외교를 취소해야 한다. 우주선을 보내 외교를 할 경우 교섭이 실패하면 우주선이 대기 상태가 된다.

★ 전투 모드를 바꾼다

처음에는 수동 전투를 선택해 전투의 감각을 익히는 것이 좋다. 나중에는 시간 절약을 위해 간이 전투로 바꾼다. 그러면 전투의 결과만 표시되는데, 함대의 피해를 매번 확인하여 수리 보급 여부를 결정한다.

★ 볼록 진형으로 방어한다

세력을 넓힐 때는 자신의 소유 지역이 적을 향해 볼록한 모양이 되는게 좋다. 적의 함대는 가장 가까운 아군 별을 향해 공격해 오므로 뾰족한 모양의 끝에 있는 별만 방어하면 된다.

★ 사령관의 경험치를 올린다

외교 수치를 높이려면 사이가 좋은 국가에 계속 화유 교섭을 실시하거나, 스파이 부대를 항상 조사 파견을 내보낸다. 전투 관련 수치를 높이려면 적의 방어 거점 위에 아군 함대를 배치시킨다. 새로 편성된 적 함대가 궤도에 계속 나타나므로 매번 싸울 수 있다.

★ 동맹국을 보호한다

시나리오 초반부나 중반부에는 동맹국이 아군의 방패 역할을 해준다. 따라서 동맹이 멸망하면 그만큼 게임이 힘들어진다. 동맹의 수도라고 생각되는 별 위에 아군의 전투 함대를 하나 대기시켜 적의 공격을 막으면 멸망을 막을 수 있다.

★ 독립국은 나중에 점령한다

독립국은 함대를 만들지 않으므로 위협도 도움이 되지 않는다. 자원과 연료가 풍부한 독립국만 먼저 점령하도록 한다.

★ 동맹의 별을 점령하는 방법

직접 공격해선 안되고, 적국이 해당 별을 공격할 때까지 함대를 근처 별에 대기시킨다. 적이 해당 별을

차지하면 그 때 공격하여 아군 소유로 만든다.

\*\*\*\* 캠페인 1

## 로눙크 지역 : 디스아티언을 점령하라!!

총 국가수 4, 전 성계수 37

지도 오른쪽 아래의 화우에서 시작한다. 먼저 탐사선을 보내 위쪽의 디스아티언을 점령한 다음, 수송선을 만들어 자재를 보내 디스아티언을 생산 거점으로 만든다. 모성 화우와 디스아티언을 중심으로 4~5개의 별을 확보하고 방어 태세를 확립한다. 미사일을 장착한 전투 함대를 충분히 만든 후에 주변 국가에 대한 공세에 들어간다. 아리오스 공국은 만나기도 전에 멸망하기 쉬우며 루우가 공국, 라위크 공국을 상대해야 한다.

## 오리올 지역 : 자재 생산이 승리의 열쇠

총 국가수 5, 전 성계수 53

지도 중앙 아래의 사빙에서 시작한다. 먼저 왼쪽의 크르백크를 점령해 연료와 자재 생산 기지로 삼는다. 이번 시나리오에서는 자재가 부족한 별이 많으므로 자재 생산이 승리의 관건이 된다. 별의 특성을 잘 살려 서로 원활한 수송이 이루어지도록 한다. 비교적 우호적인 마터야 신국이나 유젤 연방국과는 동맹을 맺어도 좋다. 이르 동맹국은 초반에 멸망할 것이다. 마지막 상대가 될 루우가 공국의 모성은 지도오른쪽 위의 페가스이다. 이번 시나리오에서 이웃 국가와의 외교 경형을 살펴보기 바란다.



적의 모성을 공격하자

## 제이르 지역 : 전투 함대를 생산하라!!

총 국가수 6, 전 성계수 61

지도 아래의 바르파리에서 시작한다. 초반에 위에 있는 에르자를 점령하자. 그옆의 스타람프나 엠디도

보유 가치가 높은 행성이다. 시작한 후 얼마 지나지 않아 키르후 국의 함대가 공격해 온다. 따라서 소규모의 전투 함대라도 빨리 생산하는 것이 좋다. 중요한 행성을 빼앗겨서는 절대로 안된다. 우호적인 베네센 통상국은 자동으로 멸망하기 쉬우며 다른 국가들과의 전투가 치열해 진다. 키르후국의 모성은 오른쪽의 라인크에스이며 레이오르국의 모성은왼쪽의 드레르이다. 마지막에 상대할 네이탈 연합국의 수도는 왼쪽 위의 스탈본이다. 남아 있는 국가나 독립국들은 점령하거나 동맹을 맺어 시나리오를 끝낸다.

행성	생산물	수량	비용
에르자 (1394, 1960)	함정	200	181만2천
	연료	0	46218
	자재	9600	9600
	자원	9600	9600
엘더 (969, 2099)	함정	0	0만2천
	연료	0	0
	자재	1300	1300
	자원	9600	9600
스탈본 (1160, 1896)	함정	100	0만2천
	연료	23	7088
	자재	2900	2900
	자원	7500	7500

중요한 생산 거점은 사수하라

## 봐아젠 지역 : 소형 반격함과 미사일을 생산하라!!

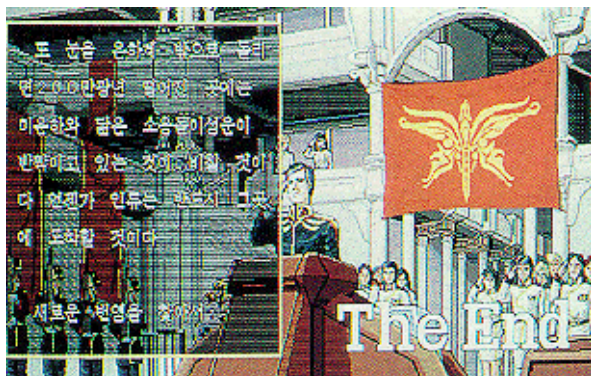
총 국가수 8, 전 성계수 81

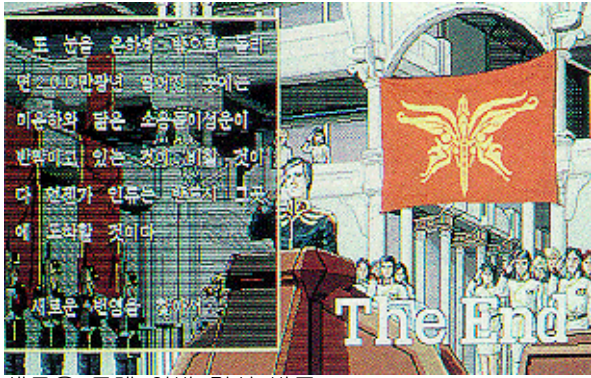
오른쪽 중앙의 다니레스를 모성으로 별 2개를 가지고 시작한다. 독립국인 제오를 점령하여 생산 거점으로 삼는다. 초반부터 전투가 벌어지므로 소형 반격함을 건조해 함대를 만들고 미사일을 생산한다. 제오와 다니레스를 생산 기지로 삼고, 몬가스와 터너를 연료 기지로 삼아 초반의 방어 태세를 굳힌다. 마나시스 제국, 마아첸국, 크아르국, 파이리스 연합국 등은 동맹을 맺거나 차례로 멸망시킨다. 전투 함대가 여럿 편성되면 먼저 위로 진격하고 다시 아래로 내려간다. 왼쪽으로 전진해 차츰 위로 올라가 도르톤 총합국을 멸망시키면 시나리오는 끝난다.

## 락크 지역 : 삼국 동맹의 등장

총 국가수 6, 전 성계수 98

왼쪽 아래의 오후플을 수도로 별 3개를 가지고 시작한다. 과거 트렌을 멸망시켰던 삼국 동맹이 모두 등장하므로 벅찬 싸움이 된다. 왼쪽 아래의 테라미스를 점령해 생산 거점으로 삼고 일단 내실을 다진다. 강력한 전투 함대를 많이 편성해 한 번의 공세에 국가 하나씩을 멸망시키는 작전으로 나간다. 먼저 위로 진격해 도르톤 총합국을 공격한다. 모성은 바리엔트레이다. 다음에는 아래 오른쪽 방면으로 나아가 네이탈 연합국의 수도 유우를 점령한다. 마지막 공격 목표는 오른쪽 위쪽에 위치한 루우가 공국의 모성 엔스트이다. 락크 지역을 클리어하면 트렌 연방국의 재건을 알리는 캠페인 엔딩을 볼 수 있다. 삼국 동맹을 몰아내고 또다시 트렌의 영광의 시대가 온 것이다.





새로운 트렌 연방 결성 발표

\*\*\*\* 캠페인 2

## 에마노어 지역 : 마라스와 에카르를 사수하라!!

총 국가수 5, 전 성계수 33

에카르를 모성으로 모두 6개의 별을 가지고 시작한다. 동맹국, 통상국들이 초반에는 혁명 세력에 대한 방패 역할을 해준다. 다른 별은 혁명 세력에게 뺏기기 쉽지만 마라스와 에카르는 반드시 지킨다. 초반에는 동맹들에게 전투를 맡기고 행성 개발과 미사일 연구에 치중한다. 전투 함대가 편성된 후에는 아래로 내려가 메이토스령의 수도인 휴우즈를 공략한다. 제턴과는 동맹을 맺는 것이 좋으며 오른쪽 아래로 진격해 룬더령의 모성인 스와트를 점령한다. 소형 반격함으로 버티기에 힘든 전투가 많으므로 새로운 전투함을 설계해서 사용한다.

## 셀던 지역 : 카메리아령과의 동맹

총 국가수 6, 전 성계수 44

벤트콘을 수도로 4개의 별을 가지고 시작한다. 동맹인 라지크 자치령과 첸버트가 초반에는 방패 구실을 해주지만 곧 멸망하기 쉽다. 카메리아령과 동맹을 맺고 함께 적에게 맞선다. 먼저 오른쪽 아래를 향해 진격하고 왼쪽으로 나아간다. 네이더 혁명파의 본거지인 가르스가드와 지크령의 수도 보란을 점령하여 시나리오를 마친다.

## 마스토드니아 지역 : 네이더 혁명파를 격파하라!!

총 국가수 6, 전 성계수 46

지도 중앙 위쪽의 테르미를 모성으로 별 4개가 주어진다. 나바나를 생산 거점으로 개발하고, 왼쪽의 가자 르와는 조약을 체결한다. 초반에 방어를 담당할 전투 함대를 2개 정도 편성하고 이동 장치를 건설한다. 별 4~5개 정도를 차지하고 경제력과 군사력을 축적하다 보면, 그 동안 다른 국가들끼리 서로 전쟁을 한다. 전력이 확보되면 오른쪽으로 전진해 주된 적인 네이더 혁명파를 물리치고, 루우가 공국의 본거지 바이메타르를 공략한다. 혁명 세력의 배후에 삼국 동맹의 하나였던 루우가 공국이 있다는 것이 확인되었다.



## 아라스 지역 : 레나르도를 공략하라!!

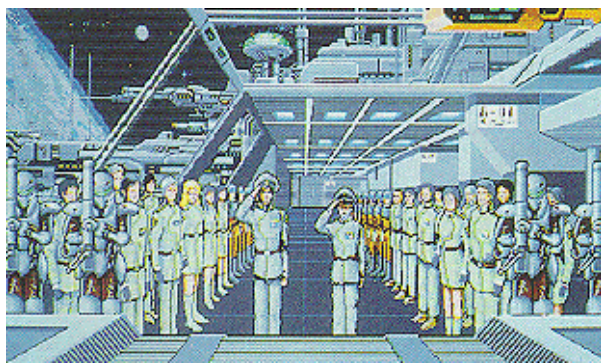
총 국가수 7, 전 성계수 63

튜라제 성계를 벗어나 제란 성계로 진출한 후의 첫 시나리오이다. 루우가 공국의 세력이 강한 만큼 대부분의 국가들이 트렌에 적대적이며 초반부터 맹공격을 해온다. 또한 이 지역은 자장이 불안정하여 이동 장치를 사용할 수 없다. 무척 힘들고 긴 싸움이 될 것이다. 고속 수송선과 고속 전함들이 유용하게 사용된다. 전투 횟수가 너무 많으니 간이 전투 옵션을 사용한다. 지도 중앙 아래의 휘르를 모성으로 별 3개가 주어진다. 휘르와 생산 기지인 사테스를 사수하며 왼쪽 아래의 바브르본을 점령한다. 세 별을 근거로 함대를 생산하고, 가장 능력이 뛰어난 사령관에게 함대 지휘를 맡긴다. 먼저 왼쪽으로 진격해 유움령의 모성인 조드를 공격한다. 그런 다음에는 오른쪽으로 전진해 융카령의 수도인 유나크를 점령한다. 오른쪽 아래에 있는 티라센국의 모성 도미니아까지 점령하면 루우가 공국만 남게 된다. 함대를 재정비 한후, 왼쪽 위로 진격해 루우가 공국의 본거지 레나르도를 공략한다.

## 키진 지역 : 루우가 공국과의 최후의 한판 승부!!

총 국가수 8, 전 성계수 80

루우가국이 지배하는 성계이다. 위쪽의 페르시에를 모성으로 2개의 별이 주어진다. 헤리오스와 동맹을 맺으면 좋지만, 미처 외교 관계를 맺기 전에 멸망하곤 한다. 대신 왼쪽의 텍클이나 버어베 등과 조약을 체결하는 작전을 세운다. 먼저 도리를 연료 기지로 삼고 생산 기지로는 사상과 류우그를 개발한다. 전투 함대를 여럿 편성한 후에는 중앙 오른쪽을 향해 진격한다. 루우가 속령의 첫 번째 본거지인 라크아를 점령한다. 그런 다음에는 왼쪽 아래로 전진해 루우가 속령의 두 번째 본거지인 키프로시아를 공략한다. 마지막 상대인 루우가 공국의 수도는 오른쪽 아래의 호네스트이다. 시나리오를 끝마치면 두 번째 캠페인의 엔딩을 볼 수 있다. 에마노어 지역의 트렌 우주 함대는 루우가 공국을 제압하고 또다시 평화를 되찾는데 성공했다. 그동안 반목하던 여러 국가들이 트렌을 중심으로 다시 결속하기 시작한다. 은하계의 오랜 전쟁이 일단락된 것이다.



당당한 모습을 드러낸 개선 장군

## 분석을 마치면서

일본 게임 중에 한 번 해보고 싶었던 것들이 최근들어 속속 한글화되고 있다. 이미 해 본 「은하영웅전설 III 스페셜」과 「파워 돌스」에 이어 「리저널 파워 II」까지 IBM PC로 등장하여 반가운 마음으로 분석을 하게 되었다. 비록 시리즈 최신작이 아닌 2편이긴 했지만, 정보 윈도우의

자유로운 배치와 꼼꼼함이 돋보였다. 한 가지 부분에 치중하지 않고 건설, 기술, 외교, 전투 등 많은 분야를 다루고 있는 것도 장점이랄 수 있다. 언뜻 보기엔 복잡한 메뉴와 조작법도 실제 접해보면 상당히 쉽고 편리했다. 이벤트가 약해 오래 하다보면 조금 지루하다는 점과, 최근 게임들에 비해 보여주고 들려주는 면이 다소 떨어진다는 점이 마음에 걸린다. 각 시나리오는 초반부만 잘 진행하면 그 후에는 클리어하는데 어렵지 않다. 이는 「리저널 파워」 뿐만 아니라 대부분의 시나리오 전략 게임이 안고 있는 문제점이다. 계속되는 적의 인공 지능 및 전투 기술의 향상과 방대한 설정 자료의 활용이 뒤따라야 하는데, 「리저널 파워 II」도 이런 점에서 취약한 편이었다. 현재 3편 스페셜 버전까지 나와 있는 인기 작품이므로, 다음에는 많은 부분이 향상된 최신 버전이 한글화 되기를 기대해 본다.

장르	시뮬레이션				
제작	코스모스 컴퓨터/KCT				
사운드	★	★			
그래픽	★	★	★		
난이도	★	★	★		

가격 : 3만5천원

자료협조 : SKC 소프트랜드(☎ 080-023-6161)

