



게임컴 삼국기

삼국통일의 주역을 고구려로!!

"만약 삼국통일이 신라가 아닌 고구려의 손에 의해 이루어졌다면?" 물론 역사를 평가함에 있어 가정은 금물이지만, 많은 사람들은 아마도 이러한 생각을 한 번쯤 가졌을 것이다. 우리 민족 역사상 가장 넓은 영토를 가진 고구려는 그 만큼 우리에게 있어 매력적인 나라였다. 하지만 지금까지 고구려에 의한 삼국통일은 단지 역사의 가정으로 치부되었으며 시뮬레이션 분야가 발달되지 않은 우리나라에서는 최근에야 「광개토대왕」이 만들어지고 있을 뿐이다. 그러한 '고구려의 삼국통일' 가정을 이제 현실로 바꿀 수 있게 되었다. 비록 게임에서이지만, 혼란과 평화가 공존하던 삼국 시대, 과연 플레이어는 통일의 주역으로 이름을 날릴 수 있을 것인가?

게임의 구성



- ① 우리나라 지도(각 군주의 세력이 색깔로 표시된다)
- ② 명령을 내릴 지역의 이름과 년도, 개월

☞ 이 게임에서는 계절의 개념이 존재하지 않고(여름에 홍수가 난다는 정도뿐이다), 7월에서 8월로 넘어가는 시기에 세금과 물품이 들어온다.

- ③ 현재 지역을 다스리고 있는 군주
- ④ 현재 명령을 내리는 지역의 자금, 양식 그리고 군사와 장수의 수를 뜻하는 것으로, 장수의 수는 구금된 장수나 재야에 있는 장수의 수를 포함한다.

☞ 처음 시작할 때는 상당량의 자금이 있는데 자금이 0이 되더라도 문제는 없다(단지 전투를 할 때 몇 가지 모락을 사용할 수 없을 뿐이다). 그러나 만약 식량이 0이 된다면 전쟁을 치를 수 없게 되어 적국이 당장 쳐들어 온다.

- ⑤ 지역의 상태(총성도, 인구 등의 수치)로 마우스 버튼을 누르면 6개로 나뉘어진 아이콘 형태의 명령이 나온다.

각종 명령에 대해

명령은 단지 아이콘 위에 커서를 놓고 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 된다. 오른쪽 버튼(키보드의 Esc키)은 명령을 취소할 때 사용된다. 명령은 조사, 군사, 내정, 인사, 군주, 기타의 6가지로 「대명영웅전」에서 무의미한 명령이었던 모락은 생략되었다. 이들 명령 아이콘은 각각 자세한 명령을 포함하고 있다. 아이콘 중의 하나를 클릭하면 몇 개의 아이콘이 다시 나오고, 그 가운데 하나를

선택함으로써 최종 명령이 수행된다. 다만 명령 중에는 군주가 있는 지역에서만 내릴 수 있는 명령(군주)이 있으며, 상황에 따라서 쓸 수 없는 명령도 있다.



■ 조사 명령

조사 명령은 플레이어 자신이나 적의 영토, 장수, 재정 등에 대한 정보를 알려 준다. 단지 적의 정보를 살피게 되는 경우, 그 영토에서 다른 명령을 내릴 수 없다는 것에 주의한다. 따라서 반드시 필요한 경우가 아니라면 군주 명령의 등용 정도로 적장을 살피는 것이 좋다. 명령을 선택하고 마우스 버튼으로 원하는 지역을 누르면 해당 지역의 군주 얼굴과 함께 지역 상태가 나타나고 5개의 아이콘이 등장한다. 그 중 한 아이콘을 선택하면 자세한 정보를 볼 수 있다.



장수 지형 물품 군현 영토

1. 장수

현재 지역에 있는 장수들의 정보를 보여 준다. 장수의 이름과 함께 직책이나 상태 등이 표시되는데, 그 중 한 명의 장수를 선택하면 능력치나 군사의 수, 사기 등 자세한 정보를 볼 수 있다. 각 능력치에 있어서 특히 충성심을 주의깊게 살펴 보아야 한다. 아군의 모든 장수는 어느 정도 이상의 충성도를 항상 유지하도록 하고, 매년 조금씩 줄어들므로 이따금 살펴 보아야 한다. 반대로 적장의 충성심이 낮다면 적극적으로 등용할 준비를 갖춘다. 직책은 능력치와 관계없는 것으로 몇 명의 군사를 거느릴 수 있는가를 결정한다. 모든 장수의 직책은 재야 장수시절부터 정해져 있으며 어떤 경우에도 바뀌지 않는다. 군사 수 외에 다른 차이점은 없지만 장군의 경우 군주가 사망하면 권력을 승계할 수 있다. 장수의 능력치에는 모략, 전력, 매력 등도 있다. 모략은 책략을 쓸 때나 지역 개발을 할 때, 전력은 일대일 대결시 중요한 역할을 한다. 매력은 장수들을 다루는 인사 명령에 중요한 역할을 하므로 각 지역이 지방관에게는 중요한 능력이다. 그리고 장수보다는 그가 거느린 군사와 관계있는 무기도와 사기는 공격시 커다란 영향력을 발휘한다. 무기도가 높을수록 화살 공격의 수나 공격력에도 차이가 난다.

2. 지형

해당 지역의 지형도와 함께 금전, 식량 등의 기본적인 재정치를 보여 준다. 전투시 나타나는 지형과 같은 것으로 전투 전에 지형을 살펴볼 때 참고할 수 있다.





국내성 부근 지도

3. 물품

현재 선택된 지역을 다스리는 군주가 소유한 물품을 표시해 주는 명령. 물품에는 병서, 보검, 투구, 갑옷이 있다. 물품은 매년 세금을 거둘 때 들어오며 적의 군주를 사로잡았을 경우에도 얻을 수 있다. 이러한 물품을 장수에게 상으로 내리면 충성심과 함께 특정 능력치도 올라가는데 90을 넘을 수 없다. 하지만 「삼국지」 등과 달리 한 사람에게 여러 개를 주어도 된다.

4. 군현

현재 선택한 지역의 지방관이나 군주의 덕망, 지역 인구 등 자세한 정보를 알려 준다. 지방관에 대한 자세한 정보를 알고 싶으면 지방관의 이름을 선택한다. 매력에 높은 지방관일수록 재야 장수의 기용이나 포상시의 효과가 높아 되도록이면 매력이 높은 사람을 지방관으로 임명한다. 자치 상태는 현재 자치인지 아닌지를 알려 주는 것으로 정상, 군사 자치, 내정 자치의 세 가지가 있다. 군사 자치는 군대 위주(병력 보충, 훈련)로 지역을 운영하는 것을 뜻하며, 내정 자치는 개간이나 치수 등 내정을 중심으로 일을 하는 것을 가리킨다. 다만 어떤 자치 상태든지 장수의 능력에 관계없이 군대를 분산 배치하므로 국경 지역을 자치 상태로 만들어서는 절대로 안 된다. 영토가 충분히 넓어져 특별히 관리하지 않아도 되는 후방 지역이 생기기 전에는 군주 스스로 모든 지역을 통치하도록 한다. 군주의 덕망은 시간이 흐름에 따라 조금씩 올라가는데, 장수 기용 등에 커다란 영향을 미친다. 다만 「대명영웅전」과는 달리 약탈이나 배신 등의 명령이 없어 군주의 덕망이 떨어질 가능성은 거의 없다. 생산력은 매년 거둘 수 있는 세금의 양에 영향을 미친다. 그러나 세금의 양은 생산력보다는 인구에 더 큰 영향을 받으며 재해율도 세금에 중요하게 작용한다. 따라서 충분한 세금을 거두기 위해서는 무엇보다 적극적인 내정 처리가 필요하다. 물가는 식량 가격을 뜻한다. 매뉴얼에는 식량의 가격으로 돈을 벌 수 있다고 되어 있지만 실제 물가를 잘 살펴 돈을 벌 필요는 없다. 이 게임에서는 돈이나 식량은 항상 충분한 상태로 유지할 수 있기 때문이다.

5. 영토

해당 지역을 소유한 군주가 가지고 있는 모든 영토를 표시해 준다.

■ 군사 명령

역사 시뮬레이션에서 가장 중요한 것은 전쟁이다. 강한 부대를 이끌고 전쟁에서 이겨 영토를 획득함으로써 세력을 떨치고, 나아가 모든 영토를 점령하면 삼국을 통일하게 된다.





1. 징병

군사를 고용하는 것. 돈 1금에 1명의 군사를 고용할 수 있으며 한 명의 장수가 거느릴 수 있는 군사의 최대치는 직책과 관계가 있다. 군사의 양보다는 질이 더 중요하다. 아무리 많은 군사라도 제대로 훈련이 되어있지 않고 충분한 무기가 없다면 오히려 손해에 불과하기 때문이다.

2. 훈련

군사들을 훈련시켜 사기를 높인다. 각 장수는 자신의 부대를 훈련시키는데, 훈련 효과는 장수에 따라 다르다. 보통 전력이 높은 장수가 훈련시키는 것이 좋지만 모락이 낮으면 무기도가 떨어지므로 주의한다. 훌륭한 장수는 전력과 모락 두 가지가 조화를 이루어야 한다.

3. 무기

무기를 구입하여 무기도를 높인다. 무기도는 무기를 가지고 있는 병사의 비율을 나타내는 것으로 화살 수와 부대의 공격력에 영향을 미친다. 1금에 50점의 무기를 구입할 수 있으며 그다지 많은 돈이 들어가지 않는다. 그러므로 재정의 여유가 있을 때 최대한의 무기를 구입하도록 한다. 무기도와 사기는 매년 일정량씩 떨어지므로 때때로 살펴본다.

4. 배치

각 장수 휘하의 군사를 재배치하는 명령으로 군사의 사기와 무기도는 평균치가 된다. 고용을 하고 난 후에는 이 명령을 실행, 능력치를 평준화 시키는 것이 좋다. 또 여러 명에게 분산시키는 것보다는 가급적 뛰어난 장수 몇몇에게 모든 군사를 집중시키도록 한다.

5. 작전

적국 영토를 공격하기 시작한다. 군주가 있는 지역에서 명령을 내릴 때에는 군주가 소유한 나라 가운데 한 곳을 골라 공격 명령을 내린다. 또 다른 지방관의 경우 해당 지역에서 출병하게 된다.

6. 이동

장수들과 함께 그가 거느리고 있는 군대와 자금 등을 이동시키는 명령. 한 지역에는 최대 45명의 장수를 배치할 수 있다.

▣ 내정 명령

군사적인 힘에 의해 통일을 이루는 것도 중요한 일이겠지만, 군사력은 그 나라의 국력이 뒷받침 되지 않으면 유지될 수 없다. 국력의 성장은 각 지역에서 내정 활동을 통해 이루어진다. 내정 명령은 명령을 실행하는 장수의 모락에 비례한다. 따라서 모락이 높은 지방관을 임명하거나, 지방관 외에 모락이 높은 인재를 한 명 배치해 두는 것이 필요하다.





개간 치수 구제 운반 구매 판매 휴식

1. 개간

토지를 개간하여 경작 면적을 넓힌다. 경작 면적의 증가와 더불어 생산력이 높아지며 매년 거두어 들이는 세금의 양도 늘어나게 된다. 그러나 경작 면적의 증가는 충분한 인구와 재해 방지가 이루어져야만 안심할 수 있다.

2. 치수

홍수는 특히 농경을 중심으로 하는 고대 국가에 있어 가장 치명적인 재난이다. 홍수가 일어나게 되면 수많은 농지가 염망이 되고, 뒤이어 여러가지 재난이 발생할 가능성도 높아진다.

3. 구제

각종 구제 사업은 백성들을 안심시키고 인심을 얻는데 도움을 준다. 이 명령은 백성들에게 식량을 나누어 주어 인심을 얻는데 사용된다. 인구가 많을수록 많은 쌀을 나누어 주어야 한다.

4. 운반

물자가 풍족한 지역에서 인접 지역으로 재물을 이동시킨다. 다만 중간에 많은 분량이 사라지기도 하는데, 이를 방지하기 위해서는 여러 명의 장수가 있을 때 군사 명령의 이동으로 장수와 함께 이동시킨다.

5. 구매

식량을 구입한다. 식량의 가격은 수시로 변한다. 대략 1금에 2~5정도의 수준으로 변하므로 이를 이용해서 식량을 사고 팔아 돈을 벌 수도 있다.

6. 판매

식량을 판다.

7. 휴식

아무 것도 할 필요가 없을 때 사용한다. 그러나 이 명령을 사용하는 것보다 한 차례 개간을 하는 편이 더 좋을 것이다.

■ 인사 명령

김영삼 대통령은 야당시절부터 '인사(人事)가 만사(萬事)'라는 말을 해왔다. 훌륭한 인재 등용은 나라에 커다란 도움을 주기 때문이다. 따라서 우수한 인재를 등용하는 데에는 돈을 아낄 필요가 없다. 그리고 장수들에게도 항상 관심을 가지고 포상을 한다면 그들은 기꺼이 목숨을 바쳐 충성할 것이다.



1. 등용

해당 지역에 있는 재야 인사나 구금된 장수를 등용한다. 처음 게임을 시작했을 때는 많은 재야 인사가 있으므로 적극 등용하자. 인재 등용의 성공 여부는 군주의 덕망과 지방관의 매력에 영향을 받는다. 등용 자금은 한 사람 당 50금. 재야 인사의 경우 이따금 다른 지역으로 이동하기도 하므로 되도록 일찍 고용하는 것이 좋다.

2. 상금

장수들에게 상금을 줌으로써 충성심을 높일 수 있다. 한 번 명령을 내릴 때 여러 명의 장수에게 상금을 내릴 수 있으며, 상금은 최대 100냥이다. 장수에 따라 충성심의 증가율은 다르다.

3. 추방

쓸모 없는 명령 중의 하나. 굶뱅이도 구르는 재주가 있듯 아무리 무능한 장수라도 필요한 경우가 있기 마련이다.

4. 파면

추방과 달리 해당 지역의 재야 장수로 머물러 있지만 특별히 구별되는 명령은 아니다. 역시 무의미한 명령이다.

5. 배반

매뉴얼에는 지방관을 배반하게 만들어서 전쟁을 시작했을 때 적의 배후에서 반기를 들게 한다고 적혀 있지만 별다른 의미는 없다. 아마도 「삼국지」의 계략 중의 하나를 모방한 듯하지만, 이 명령의 효과는 단지 배반하게 되면 그 나라에서의 충성심이 낮다는 것 뿐이다. 시간이 지나 충성심이 높아지면 단순한 배반에 불과한 명령이다.

■ 군주

오직 군주만이 사용하는 명령으로 군주가 있는 지역에서만 사용할 수 있다.

1. 태수

어떤 지역의 지방관을 새로 임명할 때 사용된다. 일단 충성심이 최고인 사람을 선택해야 하며 되도록 매력이 높은 사람을 지방관으로 선택한다. 특히 재야 무장을 등용하거나, 지역 장수들에게 포상할 때는 지방관의 매력이 중요하게 작용하다기 때문이다. 지방관은 전력이나 모락이 특별히 높을 필요는 없으며 개발이 충분히 필요하다면 모락이 높은 장수를 그의 휘하에 배치하는 것으로 충분하다.

2. 격려

장수들에게 물품을 나누어 주어 능력치와 충성심을 높이는 명령. 적절한 물품을 나누어 줌으로써 충성심을 높이는 데 특히 효과적이며 장수들의 능력치도 높아진다. 물품의 효과는 병서는 모락 2, 보검은 전력 3, 투구는 전력 2, 매력 2, 갑옷은 매력이 4 증가한다(단 90 이상의 능력치를 가지고 있으면 더 이상 높아지지 않는다).

3. 등용

다른 나라의 장수를 등용하는 명령. 「대명영웅전」에서처럼 이 게임에서도 등용 명령을 사용할 때 선택한 장수의 능력치를 볼 수 있다. 물론 충성심도 볼 수 있어 별로 실패하지 않고 성공할 수 있다. 다만 충성심이 낮다고 항상 성공하는 것은 아니다. 등용 명령은 대개 군주의 덕망에 많은 영향을 받으며 덕망이 충분히 높다면 어느 정도 충성심이 높은 장수라도 끌어들이 수 있다. 실패의 가능성도 있지만 성공하는 경우, 그가 거느리고 있는 군대도 얻을 수 있다.

4. 군현 자치

다스리는 지역이 매우 많아 졌을 때 게임을 편하게 진행하는 데 효과적이다. 한 번 자치 지역으로 만들면 지방관이 임의로 정치를 하고 가끔씩 물자나 군사적으로 지원을 해 주기도 한다. 자치 명령에는 정상, 군사 자치, 내정 자치가 있다. 자치를 할 때는 국경 외의 지역일 터이니 내정 자치를

선택하는 것이 좋다. 정상을 선택하면 자치 상태가 해제되고 다시 국군주이 직접 명령을 내리게 된다.

■ 기타

게임 진행과 관계 있는 설정으로 속도 조정, 게임 상태의 저장, 불러오기 등에 사용된다.



불타는 전장

물자가 풍부하고 유능한 인재가 많다 하더라도 정작 전쟁에서 이기지 못하면 통일을 이룰 수 없다. 역사 시뮬레이션에서 가장 중심이 되는 것은 바로 이 전쟁이다. 전쟁에서 이기려면 알맞는 작전과 적절한 명령을 내려야 한다.

■ 부대 편성과 배치

처음 공격 명령을 내렸을 때 나오는 것은 부대 편성 화면이다. 화면 왼쪽에는 현재 전투에 참가할 수 있는 모든 장수들이 그들이 거느린 군사의 수와 함께 표시된다. 오른쪽에는 중군부터 후군까지 5개의 부대가 나온다(전투에 참가 가능한 장수란 부대를 거느리고 있는 장수를 가리킨다). 부대 편성은 왼쪽의 장수를 선택하고, 배치하고자 하는 부대를 마우스 버튼으로 누르기만 하면 된다. 모든 부대의 편성이 끝났으면 마우스 오른쪽 버튼(또는 Esc키)를 눌러 마친다. 부대 편성에 있어 첫 번째 부대에 맨 처음 부대에 편성된 사람이 그 부대의 지휘를 맡는다는 점에 주의한다. 각 부대의 지휘관이 적에게 항복하면 모든 장수는 항복하고 만다. 또한 군주가 전쟁에 참가하는 경우, 군주는 반드시 중군에 편성되어야 한다. 각 부대에 편성될 수 있는 장수의 수는 그 지역에 있는 장수의 숫자에 비례한다. 예를 들어 5명의 장수가 있다면 한 부대에 1명씩의 장수만을 편성시킬 수 있다(전쟁에 참가할 수 있는 장수가 아니라, 그 지역에 있는 장수의 수에 비례한다는 것에 주의한다. 따라서 군사가 0인 장수라도 많으면 한 부대에 모든 군사를 집중하여 강력한 공격력을 발휘할 수도 있다). 부대 편성에 있어 주의할 점은 다음과 같다.

▶ 첫째, 부대의 공격력은 부대의 상태(사기, 무기도)와 더불어 부대의 군사수에도 비례한다. 따라서 가능한한 적은 수의 부대에 장수들을 집중시키도록 한다.

▶ 둘째, 책략을 사용할 때는 그 부대에서 가장 모락이 높은 사람이 실시한다. 그러므로 각 부대에 모락이 높은 장수를 한 명씩만 배치해도 된다.

▶ 셋째, 5개의 부대 중 가장 중요한 것은 중군이다. 중군에는 총 지휘관이 있으며 그 군대의 모든 식량을 보유하고 있다. 따라서 중군에 가장 많은 군사를 편성하고, 뛰어난 모락을 지닌 장수를 배치한다. 중군이 항복하거나 도망가거나 전멸하면 아무리 많은 군대가 남아있다 해도 전쟁에서 지는 것은 당연하다. 그러므로 다른 부대로 중군을 보호하는 식으로 배치한다.

▶ 넷째, 일대일 대결을 준비한다. 때때로 적은 일대일 대결을 요구하기도 한다. 일대일 대결은 12시간 동안 진행되므로 전력이 높은 장수가 없으면 엄청난 피해를 입게 된다. 「삼국지」나 「항유기」 같은 게임과는 달리, 이 게임에서는 일대일 대결을 통해서 지친다는 개념이 없어 적장 중에 전력이 높은 장수가 있다면 많은 희생이 뒤따른다. 따라서 각 부대에 높은 전력을 가진 장수를 1명 이상 배치한다.





기습 공격하는 연개소문

부대 편성을 마쳤으면 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 보급 물자를 정한다. 자금과 식량을 가져가야 하는데, 자금은 최대한 많이 가져간다. 그것은 적장을 사로잡은 뒤에 설득할 때 필요하기도 하며, 높은 모락을 가진 장수를 거느리고 있다면 가장 강력한 책략인 이간계를 사용할 수 있기 때문이다. 그리고 식량은 적당한 양만 가져간다. 전투 중 매일 일정량의 식량이 줄어든다. 30일 안에 전쟁을 끝마쳐야 하므로 대개의 경우 식량이 부족하지는 않다. 보급 물자의 편성이 끝나면 자동적으로 지형도가 나오고, 부대를 배치하게 된다. 화면의 일부분이 밝게 된 곳에만 부대를 배치할 수 있다. 배치하는 방법은 마우스 왼쪽 버튼으로 원하는 위치를 지정하고, 오른쪽 버튼으로 결정한다. 공격군의 경우 중군이 습격당하지 않도록 주의하면서 배치하고, 수비군은 되도록 방어에 알맞는 장소에 배치한다. 양쪽 부대의 배치가 끝나면 전투가 시작된다. 전쟁 화면은 그림으로 되어 있어 쉽게 알아 볼 수 있다. 한 가지 주의 할 것은 날씨이다. 화공 등의 책략을 사용함에 있어 바람이 불거나 맑은 날씨는 필수적이다.

■ 전쟁 명령

전투 명령에는 모두 9가지가 있으며, 역시 그 아래에 몇 가지 명령을 포함하고 있다.



1. 조사

공격이나 수비군의 정보를 살피는데 사용된다. 보통 책략을 사용하거나 일대일 대결을 함에 있어 적장의 능력을 참고하는 데 쓸모있다.

2. 이동

이동하고자 하는 위치를 선택하고 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 부대는 그곳까지 이동하여 멈춘다. 만약 중간에 장애물이 있다면 막힌 길이라는 메시지가 나오고 그 앞에서 멈추게 된다. 또 행동력이 부족할 경우에도 멈춘다. 부대가 적의 막사와 마주쳤을 때 행동력이 남아 있다면 다른 명령을 내릴 수 있다.

3. 책략

그 부대에서 가장 모락이 높은 사람이 책략을 사용하는데, 그의 모락이 80 이상이어야만 된다. 책략을 쓸 때는 그 부대의 책략 점수가 줄어든데, 부대의 책략 점수는 가장 모락이 높은 사람의 점수에서 75를 뺀 값이다. 따라서 이간, 기습 등 책략 점수를 많이 사용하는 것은 높은 모락을 가진 장수없이

불가능하다. 책략의 성공률은 모락에 비례하며 성공할 경우, 아군의 피해는 전혀 없이 적에게만 피해를 입힐 수 있다. 책략의 종류는 다음과 같으며 점수가 높을수록 성공할 확률이 낮다.



◎ 양식 태우기

화공의 일종으로 적의 식량만 태운다. 하지만 적이 식량이 부족한 경우는 드물어 효과적이지 못하다.

◎ 수공

아군과 적이 물 주위에 있을 때 사용하는 명령. 적의 피해는 화공과 비슷하지만, 물이 있어야 한다는 지리적 제약이 있다. 6점

◎ 화공

불을 질러 적에게 피해를 입힌다. 특히 바람부는 날에는 커다란 피해를 줄 수 있다. 6점

◎ 매복

매우 커다란 효과를 거둘 수 있지만 사용하기 힘들다. 주로 산기슭의 협곡에 있을 때 효과적으로 사용할 수 있다. 9점

◎ 함공

둘 이상의 부대가 적의 부대 근처에 있을 때 사용 가능한 명령으로, 적장에 비해 모락이 낮아도 성공할 확률이 높다. 주로 여러 부대를 편성하여 공격할 때 효과적이다. 4점

◎ 유인

간단한 책략으로 적의 피해도 그다지 크지 않다. 주로 수비군이 시간을 끌면서 적을 피로하게 만들 때 사용할만 하다. 4점

◎ 이간

적과의 모락차가 거의 나지 않아도 커다란 효과를 거둘 수 있는 책략. 거리에 상관없이 사용할 수 있어 이동할 필요없이 적에게 피해를 입힐 수 있다. 이 게임에서는 모락이 높은 장수가 적기 때문에 보통 85 이상의 모락을 가진 경우라면 대개 성공한다(물론 김유신처럼 모락이 100인 장수도 이따금 있다). 여러 명의 부대를 편성함에 있어 각 부대마다 85에서 90정도의 모락가들을 배치하고, 지속적인 이간계를 사용하면 적장의 충성심이 떨어짐과 동시에 아군에 투항해 온다. 적장이 투항해 올 때 비록 화살은 0이 되지만, 휘하의 모든 군사들을 이끌고 오므로 이간계를 잘 사용하면 아군의 피해없이 전쟁 후 병력이 늘어나는 경우도 흔하다. 적의 군주에게는 아무런 효과가 없지만 계백이나 을지문덕과 같은 충신도 이간계에 걸려들어 항복하는 경우가 있다. 단 군주의 친척으로 보이는 김춘추와 같은 인물은 아무리 충성심이 떨어져도 투항하지는 않는다(전쟁 후 사로 잡은 상태에서는 고용할 수 있다). 매우 뛰어난 책략이지만 한 번에 300금의 돈이 필요하고, 한 번으로는 부족한 경우도 있다. 6점

◎ 기습

가장 어려운 공격 중의 하나로 성공률이 매우 낮으므로 시도하지 않는 것이 좋다. 적장의 모락이 아군에 비해 훨씬 낮은 경우에는 가능성이 있으며 성공하면 다른 책략에 비해 훨씬 커다란 피해를 입힐 수 있다. 9점

◎ 공격

군대를 거느리고 혼전을 벌이는 것이다. 전체적인 군대의 상태(전력, 사기, 무기도)에 영향을 받으며 더 많은 쪽이 적게 줄어든다.

◎ 활공격

어느 정도 떨어진 거리라면 활을 쏠 수 있다. 그렇게 강력한 것은 아니지만 아군의 피해는 없다.

● 개인전(일대일 대결)

적에게 접근하여 이 명령을 사용하면 개인전을 벌이게 된다. 이 명령은 특히 적에게 모락이 높은 장수가 있어 위험하다고 생각될 때 효과적이다. 일단 비교적 무력이 높은 장수들로 구성된 부대가 있을 경우, 모락이 높은 적에게 재빨리 접근하여 개인전을 요구한다. 모락이 높은 쪽에 전력이 높은 사람이 없다면 아군이 개인전을 요구할 때 거절을 한다. 그렇게 되면 적의 군사는 조금씩 달아난다. 개인전 화면은 6시부터 18시까지 12시간 동안 진행되므로 그 동안 많은 수의 피해를 입힐 수 있다. 군주의 경우 약간의 차이가 나더라도 대응해 오는 경우는 드물다. 반면에 적이 개인전을 요구해 왔을 때 대응할 상대가 없다면 공격이나 거절을 택하여 최대한 오래 끄는 수밖에 없다.



적에게 모락이 높은 장수가 있을 때 일대일 대결을 벌인다.

● 결전

아군과 적군이 목숨을 걸고 한 쪽이 전멸할 때까지 싸운다. 물론 양쪽의 피해는 크겠지만 시간이 부족하고 적보다 확실히 수가 많으면 가능한 수단이다.

● 휴식

부대 전체가 휴식을 한다. 행동력을 회복하는데 좋다.

● 퇴각

전세가 불리할 때 취하는 방법. 만약 중군의 지휘를 맡은 사람이 사로 잡히거나 죽게 되면 다른 군대는 모두 후퇴한다. 단 적군에 포위되어 있거나 모든 영토를 빼앗겨 도망갈 곳이 없으면 후퇴할 수 없다.

■ 전투를 마치고

전투가 끝나고 전쟁 중 적장을 사로잡았으면 그들에 대한 처리 방법이 나온다. 처리 방법에는 설득, 석방, 참수, 구금이 있는데, 설득은 때로 돈이나 금품을 요구하기도 한다. 이 때 요구를 들어주지 않으면 설득에 실패하고 만다. 석방은 풀어주는 것으로 군주의 경우 석방과 참수만을 쓸 수 있다. 이 때 그 군주의 영토는 없어지고, 점령되지 않은 빈 영토가 없을 경우 석방할 수 없다. 구금은 감옥에 가두는 것으로 설득할 돈이 없을 때 쓸모있는 방법이다. 단 그 장수가 거느리고 있는 군대는 0이 된다. 사로잡은 장수의 처리가 끝나면 다음은 포상이다. 새로 아군 편이 된 장수는 충성도가 낮다. 따라서 물품을 최대한 활용하여 충성도를 높여주는 것이 좋다.

삼국통일, 그 짜릿한 쾌감을 맛본다!!

각 군주들은 저마다 삼국을 통일하겠다는 야망을 가지고 있다. 그렇다면 삼국을 통일하려면 어떻게 해야 하는가? 게임 초반에는 적극적인 장수의 등용이 필요하다. 특히 처음 시작할 때부터 각 지역마다 재야장수가 있으므로 그들의 등용은 중요한 과제가 된다. 그러나 적국 영토에 대한 장수의 등용도 생각해 볼만하다. 초반에는 적장의 충성심도 비교적 낮은 상태이므로 군주의 등용 명령을 활용, 다른 나라의 장수를 계속 포섭한다. 적 장수의 등용은 되도록 초반부터 실시한다. 초기에 충성심이 낮은 장수라도 시간이 지나면 최대가 되기 때문이다. 물론 적 장수의 등용에 노력하는 만큼, 아군 장수의 배반에도 신경을 써야 한다. 군주 외의 다른 지방관들은 재야장수의 등용 외에 충성심을 높이는 일에도 주의를 기울여야 한다. 처음에는 장수의 등용과 충성심을 높이는 데 중점을 둔다. 그렇다고 군사 고용이나 경제력 상승이 중요하지 않은 것은 아니다. 하지만 장수를 등용하게 된다면 그가 거느리고

있는 군사도 함께 얻을 수 있다. 일단 어느 정도의 장수를 등용하고 충성심이 충분해 지면 다음에는 눈을 밖으로 돌린다. 즉 자국에 있는 장수와 군사를 모두 국경 지역으로 집결시키고 주변의 영토를 공격할 준비를 한다. 물론 국경 지역 이외의 장소는 내정에 충실함으로써 다음의 준비를 하도록 한다. 대부분의 국경 지역은 다만 방어를 위한 수준으로 군사를 배치하고, 한 곳에 집중시켜 적을 섬멸할 계획을 세운다. 집중의 원칙은 어느 전쟁 게임에서나 마찬가지이다. 적은 수의 명장들에게 군사를 집결시키고 전투에 임하도록 한다. 되도록 전력이 높은 장수보다는 모락이 높은 장수 위주로 군대를 편성한다. 아무리 전략이 뛰어나더라도 책략을 당하게 되면 커다란 피해를 입기 때문이다. 초기에 특별히 직접 개발을 할 필요는 없다. 나중에 적과 인접하지 않은 지역이 생기면 그 지역을 내정 자치로 만든다. 그러면 임의적으로 개발을 시작하게 된다. 내정 자치를 할 때는 그 지역에 모락이 60 정도 되는 장수를 배치한다. (또는 모락이 높은 지방관을 기용한다). 개발할 때의 발전 정도는 그 지역에서 가장 모락이 높은 장수의 능력에 비례하기 때문이다.



농사에 있어 병충해는 치명적이다.

개발이 잘 된 지역에는 여러 명의 장수를 배치하고 군사를 고용하여 다시 국경 지역으로 이동시킨다. 후방에서의 개발과 고용 그리고 전방 지역에서의 훈련과 무기 구입은 통일에 중요한 역할을 한다. 전투를 시작하기 전에 해당 지역의 상태를 살펴보는 일도 필요하다. 경제력도 중요하겠지만, 역시 중요한 것은 인구이다. 인구가 많을수록 많은 군사를 고용할 수 있으며 재정의 증가도 상당하므로 처음부터 이러한 지역을 공략한다. 부대에서 장수의 배치는 매우 중요하다. 가능한한 모락이 높은 장수를 1명 이상 배치, 적군의 책략에 대비한다. 반대로 적군의 빈틈을 노려 책략을 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 전투에서 가장 중요한 책략은 이간이다. 「대명영웅전」처럼 이 게임에서도 이간계의 효과는 무시할 수 없다. 심지어 충성도가 100인 장수라도 이간계를 몇번 사용하면 쉽게 배신하는 등 빠르고 확실한 통일을 위해서는 가장 중요한 책략이다. 다만 책략을 사용하기 위해서는 자금이 필요하므로 충분한 자금을 확보하고 전쟁에 참가한다. 물론 적의 군주는 이간계가 통하지 않는다. 일단 다른 적장들을 이간계로 포섭하고 집결한 부대로 적의 군주를 공격한다. 가까이 다가가 화공과 수공으로 적 군주의 부대를 줄인다. 또 필요한 경우 합공을 하여 최대한의 효과를 노린다. 기습은 효과가 가장 뛰어나지만, 성공할 확률은 매우 낮다. 만약 기습에 실패하면 그 피해는 엄청나므로 신중을 기해야 한다. 그리고 책략이나 할 공격으로는 적장을 사로잡지 못한다. 즉 적장의 군대가 0이 되어도 책략으로는 사로잡을 수 없는 것이다. 이럴 때는 공격을 선택해 간단히 끝낸다. 적절한 장수와 책략의 선택, 이 두 가지는 전쟁을 승리로 이끄는 데 결정적이 역할을 한다. 전력이 강한 장수로 하여금 일대일 대결을 시키고, 모락이 뛰어난 장수의 책략을 덧붙이면 삼국통일의 위업은 그리 어려운 것이 아니다.





건무는 삼국을 통일하는데 성공하고...

분석을 마치면서

고대했던 우리나라 역사를 그린 시뮬레이션이 나왔다. 하지만 웬지 아쉬운 느낌이 든다. 특히 올 초에 나왔던 「대명영웅전」에 비해 그다지 발전되지 않았으며 체계 자체가 달라지지 않았다는 것은 커다란 문제라고 생각된다. 「대명영웅전」에서 부각되었던 아이콘 방식의 명령 체계도 명령이 약간 정리되었다는 것 외에 다를 것이 없으며, 오히려 배반과 같은 무의미한 명령이 추가되었다는 것이 조금 이상한 일이다. 역사적인 고증에 있어서도 한 가지 지적하고자 한다. 시대와 무관한 장수의 등장이 많은데, 과연 이러한 것이 역사 시뮬레이션으로서 어떤 가치가 있는 것일까? 차라리 사극(史劇) 등을 통해 가장 많은 인물이 알려진 삼국시대 말기의 상황만을 선택하여 좀 더 충실하게 만들었으면 하는 아쉬움이 남는다. 또한 우리나라의 고대사에 대한 문헌 부족도 아쉬움으로 남는다. 만일 충분한 자료가 있었다면 장수로서의 (고)건무와, 영류왕으로서의 고건무를 구분하여 두명의 장수를 등장시킬 필요는 없었을 것이다. 웬지 모르게 무의미한 느낌의 게임이었다. 다만 우리나라 말로 된, 우리나라 역사에 대한 게임이라는 것 외에는... 우리나라의 시뮬레이션 제작은 이제서야 겨우 시작되고 있는 것이다. 시뮬레이션 게임의 발전은 단순한 프로그래밍이나 그래픽이 아닌, 오랜 기간 축적된 지식과 알고리즘에 의해 이루어지는 이상, 이러한 시도를 통해 앞으로 더욱 더 새로운 모습의 시뮬레이션 게임이 등장하리라 생각된다. 끝으로 진정한 우리 손으로 만들어진, 우리 역사를 그린 시뮬레이션 게임이 나오길 기대해 본다.

장르	시뮬레이션				
제작	지관과기유한공사/지관(유)				
사운드	☆	☆	☆		
그래픽	☆	☆	☆		
난이도	☆	☆			

가격 : 2만9천원

자료협조 : 지관(유)

<<알아봅시다>>

이 게임은 대만 소프트웨어사의 전략 게임인 「대명영웅전」과 거의 같은 체계를 갖고 있다. 게임의 난이도는 매우 쉬워 「삼국지」 형태의 전략 시뮬레이션에 익숙한 플레이어라면 난이도를 최고로 한다. 난이도가 낮으면 적국의 침입도 별로 없어 일방적인 게임이 되기 쉽다. 또 시대에 따라 선택할 수 있는 군주와 세력비가 다른데, 특히 후반으로 갈수록 고구려, 백제에 비해 신라의 세력이 커지는 경향이 있다. 그리고 중국 지역에서는 수와 당나라가 등장한다.

