



## 게임컴 제갈공명 와룡전 : 삼국제패계략

### 천하는 혼란 속에 빠져들고...

천하를 호령하던 한이라는 왕조가 멸망하려 할 즈음, 간신들과 탐관오리들이 세상을 어지럽히고, 삶에 찌든 농민들은 도적떼로 변하기 시작했다. 이처럼 민심이 혼란해지자 곳곳에서 힘을 가진 자들이 스스로를 난세를 헤쳐갈 영웅이라 칭하면서 군사를 일으키고 드넓은 대륙을 분할하기 시작했다. 바야흐로 삼국시대의 막이 오른 것이다. 혼란한 상황은 인재를 부르고, 수 많은 인물들이 자신들의 주공을 위해 목숨 바쳐 일하고자 하니 천하는 더욱 더 혼란 속에 빠져들고 있었다. 그러나 힘도 세력도 없는 이들은 자신의 지략과 모략으로 주공을 보좌하고 새로운 흐름을 타고자 했으니...

☞ 군사 입장에서 바라본 「와룡전」

「제갈공명 와룡전」은 기본적으로 삼국시대를 배경으로 삼고 있는 전략 게임이다. 고에이의 「삼국지」와 마찬가지로 이 게임도 '천하통일'을 목적으로 삼고 있다. 하지만 「제갈공명 와룡전」은 「삼국지」와는 그 흐름이 조금 다르다. 지금까지의 전략 게임이 모든 일을 결정하는 인물의 관점에서 구성되었다면 「제갈공명 와룡전」은 그 결정을 옆에서 보좌하는, 즉 군사의 시각에서 바라본 게임이다. 물론 다른 전략 게임과 마찬가지로 대부분의 결정을 자신의 생각에 따라 결정하게 되지만, 그 명령들은 매우 한정되어 있으며 또한 일부 명령은 주공의 판단에 따르게 된다. 주공의 직속 군사로서 사소한 내정 활동을 일일이 수행할 필요는 없으며 외교와 같은 중요한 일을 마음대로 결정할 수는 없는 것이다. 그리고 「삼국지」와는 달리 리얼타임 방식의 진행은 특별한 느낌을 준다. 전략 화면에서 특별한 명령을 내리거나, 마우스를 동작시키지 않는 한 날씨는 계속 지나간다. 전투를 할 때에는 적과 아군이 활발하게 움직이며 싸운다(단 전투 모드에서는 진행을 멈출 수 없다). 때문에 이 게임에서 가장 중요하게 작용하는 것은 명령을 내리는 타이밍이다. 적에게 선전 포고를 할 때나, 적의 영토로 병력을 보내는 등의 일 또는 전투시 명령을 내리거나 진형을 바꾸는 등의 일에서 적절한 시점이라는 것이 중요하게 작용한다.

### 네 부분으로 된 기본 화면

「제갈공명 와룡전」의 진행은 「삼국지」와 비슷하다. 내정을 통해 국력을 키우고, 군사를 징병하고, 군단을 편성하여 전투에 나선다. 결국 모든 영토를 점령하여 천하통일을 이루는 것이 목적이다. 처음 게임을 시작하면 <사진>과 같은 화면이 나온다. 일부의 영토와 함께 몇 개의 거점(성 모양의 지역)들이 표시되고, 화면 위쪽에는 4개의 명령 아이콘이 나타난다. 이것은 전략 화면으로 앞으로 활동하게 될 장소이다. 여기서 마우스를 움직이면 화면이 스크롤된다.



【사진】 기본 화면

## 거점의 정보

약간의 정보를 알아보기 위해 거점 위로 커서를 옮기고 마우스 버튼을 클릭한다. 그러면 그 거점에 관련된 정보들이 표시된다. 이 정보는 현재 확보한영토를 다루는데 있어 또는 새로 공격할 영토를 결정할 때 적절한 정보를 제공한다. 성의 병사 수는 그 성을 지키고 있는 병사의 숫자를 뜻하며 군단이 없는 경우에 적군의 공격을 방어할 수 있는 능력이 된다. 적군은 성의 군단과 전투를 하게 되며 그 만큼의 손실을 입게 된다. 경제력은 그 성의 생산 능력을 나타낸다. 생산 능력은 아래에 표시된 증가율에 따라 매달 일정량씩 증감하며 증가율은 내정관의 활동에 따라서 변한다. 도시에는 일정한 색깔로 그 성을 어느 쪽이 점령했는 지를 표시해 준다. 빨간색이 플레이어의 색깔이며 다른 나라는 모두 각각의 색깔로 나타난다. 그 가운데 노란색의 거점은 어느 나라도 점령하고 있지 않은 중립 영토로 군단을 이동시킴으로써 쉽게 점령할 수 있다(중립 영토에도 병사가 있어 점령시 피해를 입을 수 있다). 그 밖의 다른 나라 영토는 교전 중이 아닌 이상, 점령하기 위해 군단을 보낼 수 없다. 따라서 다른 나라 영토를 점령하기 위해서는 먼저 선전 포고를 하여 교전 상태로 만들어야 한다.

## 명령 아이콘

화면 위쪽의 아이콘 중에서 왼쪽 첫 번째의 아이콘을 클릭하면 화면 왼쪽 위쪽에 몇 개의 명령을 포함하는 메뉴바가 나온다. 두 번째 아이콘은 현재 국가의 주공과 국가의 재정 상태 등을 표시한다. 군주의 얼굴 아래 쪽의 빨간 막대는 군사에 대한 주공의 신뢰도로, 이 신뢰도는 처음에는 최고의 상태였다가 군사인 플레이어가 실수를 하면 조금씩 줄어든다. 이 신뢰도가 완전히 떨어지면 플레이어는 처형당하지 않기 위해 달아나야 한다. 따라서 주공에게 진언하는 등의 명령을 수행할 때 무작정 시도하지 않도록 한다. 상황에 따라 적절한 진언을 하는 것, 그것은 군사의 능력으로서 가장 중요한 것 중의 하나이다.

## 국가 재정 정보

국가의 재정(그리고 예비병)은 매우 중요하다. 특히 국가의 재정은 국력을 뜻하며 충분한 양을 확보해야 하는데, 이 재정은 국가의 예산으로 각종 소비에 지출된다. 매일매일 각종 비용이 지불되고, 매달 말일에서 1일로 넘어가는 시기에 전체 경제력 만큼의 자금이 늘어난다. 이 때 징병 예정이었던 군사도 고용된다. 만일 이 때 재정이 적자라면 군사가 고용되기는 커녕, 예비병도 없어지게 된다. 따라서 국가의 재정은 그 어떤 것보다도 중요하다.

## 천하지도

천하(중국 대륙)를 나타낸 지도에는 성과 그 중간의 도로가 표시된다. 마우스로 클릭하여 원하는 장소로 이동할 수도 있다. 성들은 몇 가지 색깔로 표시되는데, 이것은 현재의 관계를 나타내는 것이다. 빨간색은 자국, 파란색은 다른 나라, 흰색은 중립국이나 현재 전투가 시작된 전장을 나타낸다. 지도 화면은 화면 상에서 빠른 이동을 원할 때나 현재의 상황을 간략히 살펴볼 때 쓰인다.

## 풍부한 명령

### 전략 화면

전략 화면은 수 많은 인물과 군사들이 힘을 다해 경쟁을 벌이는 전장이다. 전략 화면에서는 거점(특히 수도)을 중심으로 명령이 내려지며 거점과 거점 사이의 도로를 따라 이동하여 적군과의 전투에 돌입하게 된다. 전략 화면에서의 진행은 리얼 타임 방식이므로 명령을 내리지 않는 경우, 시스템 메뉴 등을 선택하여 잠시 시간을 정지시켜 둘 필요가 있다. 전략 화면에서 사용되는 명령어는 다음과 같다.

### 진언

외교나 천도 등 국가의 중요한 사항에 대해서 주공에게 의견을 제출하는 명령. 결정은 의견의 내용과 그 이유에 따라 군주가 결정하며 반드시 의견에 따르는 것은 아니다.

### ▶ 전쟁 제안

교전국이 되게 하는 명령, 즉 선전 포고라 할 수 있다. 주공이 전쟁 제안에 응하면 곧바로 적국은 군단을 편성하여 아군의 영토를 향해 진격해 온다. 따라서 되도록 국경에 군단을 편성해 놓고 적대 선언을 하는

것이 좋다. 일반적으로 국가간의 관계가 최악일 경우에만 가능성이 있는 의견으로 그 밖의 경우(보통 상태이거나 험악한 정도일 때)에는 군주가 무시하는 경우가 많다. 때로는 적대 선언의 이유를 묻는 경우도 있으니 상황에 따라 적절히 선택한다(단 사실과 무관한 이야기를 해서는 안된다).

#### ▶ 휴전 제안

현재 교전국에 대해서 전쟁을 중지해 줄 것을 요청하는 것이다. 교전국에 대해 외교관을 보낸 후에야 가능하며 보통 1주일쯤 뒤에 답변이 들어온다. 물론 성공률은 낮지만 최악의 경우, 한 번쯤 시도해 볼만한 의견이다. 때로는 플레이어 측의 주공이 거절하는 경우도 있다.

#### ▶ 협력 요청

교전국이 아닌 국가에 대해서 협력을 요청하는 것으로 외교관이 있는 나라에 대해서만 가능하다. 역시 군주의 결정을 필요로 하며 1주일 정도의 기간이 지난 후에 상대국의 답변이 들어온다. 협력 요청은 항상 성립하는 것은 아니며 결정되는 경우, 협력을 요청한 국가에 대해서 상당한 양의 비용을 지불하게 된다(대략 1만 정도). 그리고 매달 일정량의 비용을 지불하기 때문에 충분한 경제력 없이는 아예 시도하지 않는 것이 좋다.



마등과 함께 조조를 무너뜨리면... 협력을 요청하자

#### ▶ 천도

수도를 옮기는 명령. 현재의 수도보다 경제력이 높은 도시로만 이동할 수 있으며 대개의 경우 성공한다. 천도 명령은 경제력이 높은 장소로 수도를 옮겨 국가의 기강을 바로 잡고, 현재 교전 중인 적국에 대해서 훨씬 가까운 장소로 이동함으로써 군사 보급이나 군단의 편성 등에 유리한 역할을 한다.

#### ▶ 군주 출진 요청

주공에게 직접 전투에 나서도록 요청하는 명령으로 최소 6천 이상의 예비병 이 남아 있어야 한다. 또 주공의 허락을 받아야 한다. 주공의 군단은 현재 병력에 맞게 통상적인 군단으로 편성되며(기병 2, 보병 2, 궁병 2) 이후 다른 군단과 마찬가지로 조종할 수 있다. 소규모 세력으로 장수가 부족한 경우에 적합한 명령으로 특히 뛰어난 실력을 갖춘 조조나 손책 같은 인물의 경우에 가장 좋다. 그러나 주공이 출진한 경우, 진언 명령은 내릴 수 없으며 대부분 군주가 군사적으로 뛰어난 능력을 갖춘 경우가 드물기 때문에 오히려 위험한 명령이 될 수도 있다. 사기에 영향을 미칠 것이라고 하지만 특별히 도움이 되는 것 같지는 않으며 되도록이면 권하고 싶지 않은 명령이다.인사 국가의 경제력이나 외교 정책을 관리하는 인물에 대한 인사 명령이다.

#### ▶ 내정관 임명/해임

특정 지역에 대해서 내정관을 파견하거나 명령을 철회한다. 내정관은 정치력이 중요한 역할을 하며 그 지역에 머무르면서 적절한 내정 정책을 펼친다. 하지만 내정 정책에는 특별한 관여를 할 수 없으며 매달 초순 경에 내정에 필요한 자금의 지원을 요청할 때 지원 여부만을 결정할 수 있다. 대개의 경우 경제력의 발전이 중요하기 때문에 지원을 해 주는 것이 좋다. 때때로 폭우나 화재, 폭동 등의 재난이 발생하기도 하는데, 이 경우에 내정관을 임명하여 무마하는 것이 좋다.

## ▶ 외교관 임명/해임

특정 국가에 대해서 외교관을 보내거나 돌아오게 한다. 외교관은 휴전 협정, 협력 요청 등의 명령을 수행함에 있어서 필요하며 국가 사이의 관계를 한동안 호전시키는 역할을 한다. 하지만 국력이 충분하면 외교 정책은 별다른 필요가 없어 외교관을 따로 둘 필요는 없다. 단지 적벽대전 때 유비와 같이 주변의 적국이 너무 강한 경우에 외교를 통해 타개하는 방법도 나쁘지 않다.

## 재정

국가의 재정을 관리한다. 이번 달이 아니라, 다음 달 말에 들어올 세금과 징병할 군사의 수를 결정하며 현재 재정 상태를 확인한다. 군사는 매달 각 군단마다 1만 명까지 징병할 수 있으며 재정은 경제력에 따라 증가량이 다르다. 이 게임도 다른 전략 게임과 마찬가지로 재정에 많은 신경을 써야 한다. 특히 대규모 군단을 편성하여 운용하는 경우, 그 유지비는 더욱 늘어나기에 주의할 필요가 있다. 국력이 낮을수록 매일의 비용에 신경을 쓸 필요가 있는데, 이 경우 군사의 징병도 마음대로 되지 않으므로 주의해야 한다.

## 편성

군단의 편성으로 현재 수도에서 쉬고(?) 있는 인물 가운데 한 명을 지휘관으로 선택하고, 각 군단에 병력을 적당히 결정한다. 지휘관으로는 통솔력과 무력이 높은 장수가 알맞으며 통솔력이 높은 경우 전투시 명령의 전환 속도가 빠르다. 또한 무력이 높으면 돌격이나 일기토(1:1 대결)에서 최고의 능력을 발휘한다(물론 조운과 같이 모든 능력이 조화를 이룬 인물이 가장 좋다). 각 군단에는 6개의 소규모 부대가 있으며 각 부대마다 1000명씩, 군단 전체에 최고 6천명의 군사를 편성할 수 있다. 여기서 각 부대의 병사는 같은 종류로 편성되어야 하며 병력의 종류에 따라 그 능력의 차이가 있으니 목적에 따라 적절히 배치하는 것이 좋다. 일반적으로 선봉과 대장의 군단은 돌파 능력이 가장 뛰어난 기병을 배치하는 것이 좋으며 후위 군단에는 장거리 공격 능력을 갖춘(하지만 근접전에서는 너무나 약한) 궁병이 적합하다. 보병은 성벽을 타고 올라가 성벽을 확보하는 데에는 알맞지만, 공격력은 기병에 비해 떨어진다. 또 징병할 때 필요한 비용은 기병이 가장 높다(필자는 적의 성문을 돌파하는 작전을 중시하여 기병 위주의 편성을 중시했다. 이 경우 방어시 적의 궁병이 성벽을 타고 올라와 공격하는 것에는 약점을 드러낸다).

## 군단

각 군단에게 특정한 명령을 내리거나, 현재 군단의 위치를 확인하는 경우에 사용한다. 군단의 위치는 화면 상에 표시되는 군단 가운데 원하는 것을 클릭하면 그 위치를 화면에 표시하여 준다. 군단의 상태는 현재 지휘관, 병력, 사기 그리고 현재 위치와 이동 목표로서 표시되며, 다른 나라의 군단도 같은 형태로 보여진다. 따라서 이동 중인 적 부대의 공격 목표를 확인할 수도 있다. 군단에 대한 이동 명령은 화면 상에 보이는 군단을 선택하고 이동할 거점을 선택하여 직접 지휘할 것인지 위임할 것인지를 결정하면 된다. 여기서 선택한 목표가 수도인 경우 해체 명령이 추가되고 해체된 군단의 병사는 예비병으로 돌아간다. 장군은 예비역이 되어 출진 준비를 기다리게 된다.

## 거점

현재 국가의 수도를 살펴보거나 특정 영토의 정보를 확인할 수 있다. 수도는 예비병의 징병과 군단의 편성 등이 이루어지는 장소이므로 특히 주의해서 지켜야 한다. 그리고 각 거점에 대한 정보는 현재 경제 상태를 확인하고 내정관을 배치할 필요가 있는 지역을 살펴보는 데 쓰인다. 대개의 경우 내정 상태는 흑자로 유지되는데, 상승율이 적자가 되면 내정관을 배치하는 것이 좋다.

## 장군

아군에게 소속되어 있거나 포로가 된 인물의 능력을 살펴본다. 인물은 시간이 지날수록 점차 늘어나며 포로가 아군의 편이 되면서 더욱 증가한다. 포로를 특별히 고용하는 명령은 존재하지 않으며 시간이 모든 것을 해결해 준다. 단지 때때로 포로가 탈출하여 다른 나라의 장수가 되는 경우도 있다.

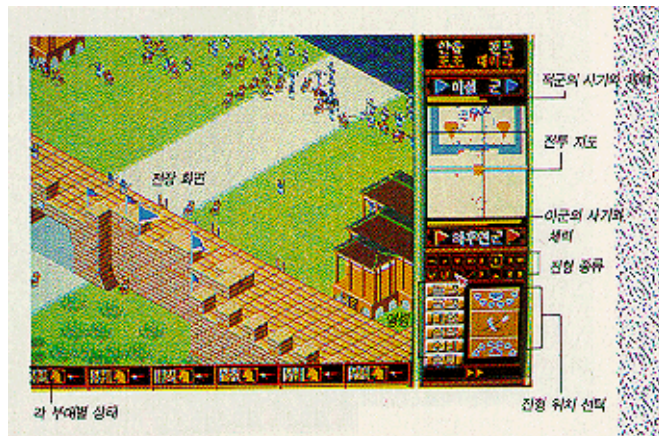
## 세력

다른 세력의 크기나 외교 관계 등을 확인하는 명령. 세력의 크기는 영토의 개수로 표시되며 특정한

세력을 클릭하면 그 나라의 수도를 확인할 수 있다. 일반적으로 외교 상태가 최악에 가까우면 오래지 않아 적으로 돌아서니 주의할 필요가 있다.

## 전술 화면

전술 화면은 전투가 벌어지는 전장으로 두 개의 군단이 접전을 벌이는 곳이다. 전술 화면은 어떤 위치이건 적군과 아군의 군단이 만나게 됨으로써 시작된다. 양측 모두 1개 군단만이 전투에 참가할 수 있다. 처음 양쪽 부대가 배치되고, 각자 진형을 짜기 시작한다. 전술 화면에서 보요지는 병사들은 수십명의 인원을 가리키며 전장에는 전체 군단의 일부밖에 나오지 않는다. 따라서 현재 보여지는 부대만으로 판단을 내려서는 안된다. 전술 화면은 크게 전투 화면, 전장의 상황 표시, 화면 아래에 각 부대별 상태와 명령을 내리는 부분으로 나뉘어진다.



### ▶ 사기와 체력

「제갈공명 와룡전」에서 가장 중요한 수치는 바로 장수의 체력과 군단의 사기이다. 이 게임은 「삼국지」에 비해 병사의 사기가 매우 중요하며 상황에 따라 사기나 장수의 체력도 급격히 변한다. 이런 점이 「제갈공명 와룡전」의 묘미 가운데 하나이다. 체력과 사기는 그래프로 나타나는데 위쪽이 적군, 아래쪽이 아군의 상태이다. 이 중 노란색 그래프는 병사의 사기를 나타내며 주황색이 장수의 체력이다. 병사의 사기나 장수의 체력 모두 일정 수준 이하로 떨어지면 부대는 자동으로 퇴각하게 되므로 주의해야 한다(특히 장수의 체력은 병사의 사기에 비해 더 높은 수치임에도 퇴각할 가능성이 있다). 체력이나 사기 모두 전투의 상황에 따라 급격히 변화하며 전세에 영향을 미칠 것이다.

### ▶ 각 부대별 상태

각 부대별 상태에서는 부대의 병사 종류와 부대 인원을 나타낸다. 이 그래프의 상태에 따라 전장 화면에 보여지는 작은 병사들의 숫자가 달라지며 전쟁의 결과에 직접적인 영향을 미친다. 또한 부대 표시를 클릭함으로써 각각의 부대에 대해 별도로 명령을 내릴 수도 있다. 부대 이름을 클릭하면 노란색 테두리가 생기는데, 돌격 등의 명령을 내리면 이 노란색 테두리가 된 부대에만 따로 명령이 내려진다.

### ▶ 전투 지도

전투 지도는 위에서 바라본 전장의 상태를 나타낸 것으로, 현재 전투 상황이 어떻게 진행되고 있는지 또 적과 아군의 병력이 어떤 상태로 움직이고 있는지 등을 알 수 있게 해준다. 이 화면은 전장 전체를 관리하는데 있어 매우 중요한 역할을 한다. 가로로 표시된 황색 막대는 아군의 진형 위치를 가리킨다. 진형 위치는 진형 종류를 클릭함으로써 바꿀 수도 있는데, 이 경우 부대의 진형이 펼쳐지는 위치가 달라진다.

### ▶ 명령

#### \* 돌격

장수를 중심으로 모든 병사가 달려나간다. 특히 무력이 높은 장수가 있으면 그의 돌격 능력을 활용할 수 있다. 여포나 장비 등의 장수에게 사용하면 좋다. 특히 중앙 집중식 진형을 펼치고 돌격 명령을 내리면



돌파력이 최고로 올라가 혼란하게 흩어진 적을 격멸시킬 수 있다. 단점은 장수의 체력 소모가 가장 높다는 것이다. 결국 장수가 최일선에 서서 공격하는 관계로, 적 병사들에게 둘러싸이면 체력이 급격히 떨어질 수 있다(여포의 경우도 적의 기병에게 포위당하면 체력 소모가 심하다). 따라서 가만히 있어도 체력이 소모되는 공성전에는 부적합하며 야전이나 성에서 방어할 때에 적합하다. 기병 중심의 부대에 적합한 명령이다.

#### \* 공격

장수는 정 위치에 있으면서 군단에 대해서 공격 명령을 내린다. 군단 전원이 공격에 나서는 것은 돌격 명령과 같지만, 장수가 직접 뛰어나가지 않기 때문에 장수의 체력 소모는 적다. 일반적으로 성문을 부술 때나 성을 공격해 들어갈 때 적절한 명령이다. 무력이 낮은 장수의 경우 돌격보다는 공격 명령이 더 적당하다.

#### \* 수비

선봉과 대장 부대를 포함한 군단의 일부가 적의 공격에 맞서 나간다. 무력이 강한 장수를 선두에 내세워 돌격해 오는 적을 막는데 적절한 명령이다. 일반적으로 적보다 병력이 열세일 때 그리고 성에서 방어할 때 알맞다. 하지만 방어하는 경우에도 수비 명령보다는 돌격이나 공격 명령이 더 알맞는 경우도 있다.

#### \* 진형

현재 설정되어 있는 진형을 다시 갖춘다. 군단의 태세를 정비하고 다음 명령을 내릴 준비를 하게 된다. 돌격이나 공격 명령을 내린채 오랜 시간이 흐르면 점차 부대의 상태가 어지러워지는데, 이 때 진형을 다시 갖추고 새로운 공격 준비를 하는 것이 좋다. 통제할 수 없는 대군은 마음대로 부릴 수 있는 소규모 병력보다 나쁘다. 전투는 진형과 돌격(또는 공격) 명령을 적절히 선택함으로써 최선의 효과를 발휘할 수 있다.

#### \* 성벽

보병과 궁병은 성벽을 타고 오르며 기병은 공격을 한다. 공격측은 성벽을 점유하고 기병이 문을 뚫는데 도움을 주거나, 성벽 내부에서 문을 열기 위한 목적에 사용된다. 방어하는 측은 적이 성벽을 타고 오르는 것을 막거나 적에게 점유된 성벽을 되찾는데 사용된다. 보통 분산시켜 오르게 하는 것보다는 적의 방어가 취약한 지점으로 집중하여 일제히 공격하는 것이 적절하다.

#### \* 퇴각

그대로 후퇴한다. 후퇴를 하면 병력에 추가 손실은 없지만 사기는 많이 떨어진다(100이하).

## 시대를 대변하는 네 가지 시나리오

「제갈공명 화룡전」에는 모두 4개의 시대가 있다. 시대별로 상황이 다르고, 세력이나 인물 등의 규모에 차이가 있기 때문에 각 시대에 대해서 어느 정도 알고 적절한 인물을 선택할 필요가 있다.

### 여포, 죽음의...

196년 4월, 동탁이 죽고 여포가 하나의 세력을 이룬 상태. 유비는 여포에게 서주를 빼앗기고 작은 성 하나만을 갖고 있는 상황이며 조조와 원소 등이 본격적인 진출을 시작한다. 원소, 조조, 유장, 유표 등은 재정과 인재 면에서 충분한 준비를 마친 상태이기에 초보자에게 알맞다(특히 원소는, 후방의 공손찬을 제외하면 남하에만 신경쓰면 되기 때문에 더욱 유리한 입장이다). 조조와 여포 사이가 나빠 어느 쪽이건 초반부터 교전국이 되어 전투를 벌이게 된다. 조금 지나면 남하하는 원소와의 격전이 예상된다. 유비는 영토도 작고 인물도 장비, 관우를 포함해 고작 3명이어서 고전이 예상된다. 하지만 조조와 여포와의 싸움에서 어부지리(여포를 공격하여 서주 등 지역을 확보하는 것)를 얻을 수 있다.





손책은 영토가 하나 뿐이지만, 충분한 장수가 확보되어 있으며 주변의 인물들(유요, 왕랑, 엄백호, 유훈 등)이 영토에 비해 인재가 없고, 유요에게 있는 태사자를 빼고는 유능한 인재도 없어 초반부터 공격 위주로 진출하면 곧 커다란 세력을 확보할 수 있다. 마등은 많은 영토를 확보하여 경제력에서는 충분하지만 장수가 거의 없어 고전하기 쉽다. 이 시대에는 서로간의 경제력이 커다란 차이를 보이지 않으며 장수도 적어 빠른 팽창이 가능하다. 하지만 때때로 수 많은 적에 둘러싸일 수도 있어 조심해야 한다. 유능한 장수를 총동원하여 속전속결이 중요하다.

### 적벽 대전

208년 9월, 조조가 속적 원소를 꺾고 남하 준비를 하는 시기. 소설과는 달리 조조는 손권을 공격하지 않고 유비에게만 총공격을 퍼붓는다. 따라서 이 시기에서 가장 어려운 것은 유비로 모든 영토의 1/4정도를 확보한 조조와의 힘겨운 싸움이 계속될 것이다. 조조, 손권, 유장 등은 이미 엄청난 세력과 인재를 확보하고 있어 손쉬운 싸움이 될 수 있으며 마등은 인재 부족에 시달리게 된다. 유비는 4개 시대 중 가장 어려운 상황에 처해 있다. 일단 양양을 점령하고 천도한 후에 낙성까지 진출하여 낙성을 수도로 삼아 방어하면서 제갈량, 손건 등을 최대한 활용, 내정 정책이 효과를 보기를 기다릴 뿐이다. 마등은 협력하지 않으려 하고, 손권은 협력해 봐야 효과가 없으니 외교 정책은 별다른 의미가 없다. 되도록이면 돈을 들이지 않는 방식으로 내정에 신경을 쓰고 약간의 보병만을 징병하면서 어느 정도 국력을 확보한다. 그런 다음에 조조를 방어하며 일부 부대는 남하하여 김선, 한현 등을 격파한다(황충, 위연 등의 인재를 얻을 가능성도 있다). 그러나 이것은 조조의 계속된 공격을 완벽하게 막아냈을 경우에만 가능하다. 조조는 거의 무한한 국력을 쏟아부어 유비를 공격해 올 것이다. 유비로 진행할 경우 조조의 이러한 공격에 계속 대항해야 한다.

### 가자! 촉의 대지로

212년 6월, 이미 많은 세력이 사라지고 삼국이 거의 정립되어 가는 시기이다. 유비는 제갈량, 방통 등 당대 최고의 군사(軍師)를 손에 넣고 충분한 경제력을 확보하고 있으며 조조는 이미 천하의 반 정도를 얻은 상태이다. 손권 또한 충분한 인재와 영토가 확보된 시기이다. 이 세 인물로 진행하면 별로 어려운 점은 없을 것이다. 유장의 경우도 지금까지의 경제력을 그대로 확보하고 있으며 인재도 충실하기 때문에 걱정할 필요가 없다. 문제는 장로와 맹획이다. 장로는 조조, 유비, 유장의 세력 사이에 끼어 있으며 오래지 않아 유비와의 힘겨운 싸움이 시작된다(조금 더 지나게 되면 조조가 선전포고를 해온다). 따라서 장로는 주변의 영토를 최대한 확보한 상태에서 재정 증가에 신경쓰면서 유비의 공격을 막아야 한다. 맹획은 장수가 고작 2명 뿐이라 엄청난 고전을 면치 못할 것이다.

### 유선, 즉위하다

225년 5월, 삼국이 정립된 시기이다. 서로가 엄청난 경제력을 확보한 상태이어서 자칫 끝없는 싸움이 되기 쉽다. 적의 빈 영토를 점령하여 경제력을 빼앗는 수단이 더 적절하며 한 지역에 대해서 집중 공격을 가하여 조금씩 점령해 가는 방법도 괜찮다. 이 시기에도 맹획이 존재하지만 통일하기는 힘들다.

### 내정관을 파견하여 경제력을 높인다!!

게임을 시작한 직후, 부대의 편성과 함께 공격할 국가(적대감이 높은 국가)의 국경으로 부대를

이동시킨다. 그러면 머지않아 어느 쪽에서건 선전포고를 할게 된다. 이 경우 국경 부근에 부대를 배치한 쪽이 유리하다. 그리고 경제력 상승률이 0이하인 지역에는 내정관을 배치하여 경제력을 높이도록 한다. 내정관은 경제력 상승률을 높이는 역할을 하며 한 번 올라간 상승률은 재난이 생기거나 적의 공격을 받지 않는 한 내려가지 않는다. 그러므로 내정관은 한 달만 임명하고 해임시킨 후에 다른 지역으로 보내도 된다(또는 상승률이 100이 된 후에 해임하고 다른 지역에 보내거나). 특히 초반부터 모든 지역의 상승률이 0이하인 경우, 이와 같은 방법으로 상승률을 높일 필요가 있다. 내정관에게는 반드시 자금 지원을 해 줄 필요는 없다. 자금 지원이 있다면 분명히 빠른 속도로 경제 성장이 이루어 지겠지만, 자금 지원이 없어도 내정관의 능력만 뛰어나다면 경제력은 조금씩 증가하게 된다. 따라서 자금이 부족하면 무조건 내정관으로 임명한 후에 조금의 자금만을 지원해 준다. 그리고 성장률이 0을 넘으면 해임하고 다른 지역에 다시 임명한다. 이와 같은 방법을 반복하면 최악의 경우는 모면할 수 있다. 물론 내정관의 임명은 되도록 경제력이 높은 대도시에 먼저 집중하도록 한다. 상승률은 비율로 나타나기 때문에 대도시의 경우 상승률에 따라 변화가 극심하기 때문이다. 따라서 초반에는 대도시를 먼저 최상의 상황으로 만든 다음, 다른 도시에 신경을 쓰는 것이 좋다.

## 무력이 높은 장수는 야전군!!

부대 편성시 공격 방식에 따라 적절한 지휘관과 적절한 병사의 배치가 필요하다. 무력이 높은 장수는 일기토나 돌격 명령에 뛰어나므로 야전에 알맞으며 통솔력이 높은 장수는 공성전이나 성에서 방어를 할 때 적절히 활용될 수 있다. 병사의 종류도 마찬가지이다. 기병은 돌격 능력이 우수하고 성문을 부수는데 가장 뛰어난 능력을 발휘하지만 징병 비용이 많이 들고, 성벽을 올라갈 수 없다는 단점이 있다. 이에 반해 보병이나 궁병은 성벽을 올라갈 수 있으며 궁병의 경우, 장거리 공격이 가능하다. 하지만 이러한 일은 모두 충분한 재정을 갖춘 후에나 가능하다. 만일 초반에 재정이 부족하면 기병보다는 보병 위주로 편성하는 것이 좋다. 물론 기병의 위력은 엄청나지만, 그것은 충분한 재정을 갖춘 경우에만 적절히 사용할 수 있는 것이다.

## 선전포고에 이은 속전속결

부대 편성이 끝나고 전투 준비가 갖추어 지면 주변 국가 중에서 적대감이 높은 곳에 선전포고를 한다. 선전포고 즉시 적국의 영토를 최대한 빼앗고 방어에 주력한다. 물론 정공법으로 밀고 나가는 것도 나쁘지는 않겠지만, 대개의 경우 적도 아군과 같이 집중 공격을 가해 오므로 적의 공격을 방어하면서 적이 미처 신경쓰고 있지 않는 부분을 재빨리 점령한다. 이 점령 부대는 뛰어난 장수가 아니라도 상관없다(충분한 병력만 있다면). 따라서 뛰어난 장수는 정면에서 방어를 하는데 기용하고, 평범한 장수들로 평범한 부대를 편성하여 적의 빈 영토를 조금씩 확보해 나간다. 결국 적의 경제력을 계속 빼앗는 결과가 되므로 적의 군사력은 점차 줄어들게 마련이다. 반면에 아군은 적의 영토를 빼앗음으로써 더 넓은 영토를 확보하고 경제력을 높이는 결과가 된다. 적의 병력에 어느 정도 타격을 가한 상태라면 수도에서 먼 지역부터 하나씩 몰아가는 방식을 사용한다. 영토가 넓을수록 수도의 군단은 보급이 쉬워지므로 주변 지역부터 하나씩 점령하는 것이다. 물론 적의 영토를 점령하는 경우, 공성전에서 방어측이 절대적으로 유리하므로 한 지역에 최대한 군단을 집중시켜 공격한다. 「제갈공명 와룡전」은 대규모 부대라 해도 1:1로 겨루게 되지만, 연속적인 공격을 가하면 적의 군단은 손실을 입어 결국 패퇴하고 말 것이다. 물론 이와 같은 것도 속전속결이 최고이다. 특히 수도에 있는 부대는 언제 군사의 보급을 받게될지 알 수 없으니까. 즉 전투는 방어를 하면서 최대한의 준비를 마친 후에 단번에 속전으로 나가는 것이 유리하다. 특히 군단을 많이 만들수록 유지비가 소비되고 군단이 이동하는 경우에도 추가 비용이 소비되므로 전투에 임해서 대량의 군단을 편성하고 재빨리 전쟁을 끝내는 것이 재정에도 큰 도움이 된다. 이렇게 하여 평소에는 만약을 대비한 병력 외에는 모두 예비병으로 배치하고, 전쟁이 시작되면 최대한의 병력을 한 지역에 집중시킨다.

## 공격측이 절대적으로 불리한 공성전

전쟁에는 모두 3가지가 있다. 각각의 형태는 다르지만 그 목적은 적과 마주쳐 적의 군단을 격파하는 것이다. 공성전은 영토와 직결된 전투로서 공격측이 방어측에 비해 절대적으로 불리하다. 공격측 장수는 아무런 일을 하지 않아도 체력이 조금씩 줄어드는 데다 성문을 부수거나 열거나 하여 통과해야 하기 때문이다. 그런데 적의 성문을어는 것이 보통 어려운 일이 아니어서 공격측은 방어측에 비해



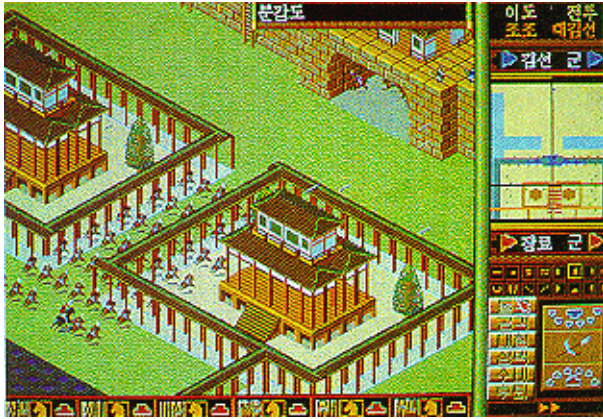
더욱 불리한 상황에서 출발한다.



공성전에서는 방어측이 절대적으로 불리하다.

일반적으로 공격측이 방어측에 비해 더 많은 군단을 필요로 한다. 물론 통솔력이 높은 장수의 경우 위임 전투를 하면 간단히 공성전에서 승리하기도 한다. 하지만 자신이 직접 승리하기 위해서 그리고 상대방이 뛰어난 장수일 경우에 대비해 충분한 병력을 동원하는 것이 중요하다. 공성전에 있어 공격 방식은 두 가지이다. 하나는 성문을 부수는 것이고, 또 하나는 성 내부에서 문을 여는 것이다. 성문을 부수는 것은 기병을 중심으로 (물론 기병이 없어도 상관없지만 매우 어렵다) 돌격 명령이나 공격 명령을 내리면 된다. 여기서 장수의 체력 소모를 줄이기 위해 되도록이면 공격 명령이 알맞다. 공격측은 계속 체력이 줄어들기 때문에 체력을 최대한 유지할 필요가 있다. 내부에서 성문을 열려면 먼저 충분한 병사가 성벽을 타고 올라가야 한다. 그런 다음에 진형으로 복귀하도록 하면 성벽에 올라가 있던 병사가 문을 열고 나온다. 하지만 이 방법도 항상 성공하는 것은 아니다. 일반적으로 충분한 병력을 갖추고 있고 적의 장수가 뛰어나면 모든 군단으로 계속 공격하여 성문을 부수는 것이 좋다. 비록 문은 다시 닫히지만 문의 내구력은 손실을 입게 된다. 또 적의 군단도 계속 피해를 입으므로 나중에는 쉽게 물리칠 수 있다. 성문을 여는데 성공하면 부대를 다시 집결시켜 공격을 펼쳐야 한다. 돌격이나 공격 명령으로 공략을 하기에 앞서, 진형 명령으로 중앙 집중시켜야 한다. 공격이나 돌격 명령은 군단을 혼란에 빠뜨리므로 어느 정도 시간이 지나면 진형을 갖추어 다시 공격을 펼쳐야 한다. 그렇지 않고 한 번 공격 명령을 내린채 놔두면 공격하던 병사들이 흩어져서 오히려 피해만 늘어난다. 적이 공격해 올 때에는 성문과 성벽에 의지해서 준비를 한다. 적은 성문을 부수거나 열려고 애쓸 것이므로 아군은 잠시 기다리기만 하면 된다. 공격의 시점은 성문이 열리는 순간(또는 적의 병력이 성문을 통과하여 들어오는 순간)이다. 이 때는 적이 순간적으로 혼란해지는 경우이며 아군은 진형을 갖추고 대기하고 있다가 일시에 공격하기 때문에 아군의 피해를 줄이고, 적에게 큰 피해를 입힐 수 있다. 물론 이 경우에도 계속 공격 명령이나 돌격 명령을 내리면 안된다(그러면 적의 진형까지 달려가기 때문이다). 이 경우에는 진형 명령과 공격(또는 돌격) 명령을 번갈아 사용하는 것이 가장 효율이 높다. 물론 진형과 공격 명령의 전환은 빠른 속도로 적절한 시기에 행해져야 한다. 전투에 있어서 타이밍이 중요하게 작용하는 것이다.





문이 뚫렸다, 전원 돌격 앞으로!!

## 장수들의 일기토가 돋보이는 야전

야전은 평야에서 전투를 벌이는 것으로, 서로 상대방의 영토로 이동하려던 도중 길 위에서 양쪽의 군대가 만남으로써 시작된다. 처음에 무력이 높은 장수들이라면 일기토를 실시하고, 그에 따라 체력이 결정된 상태로 시작하기 때문에 허저나 여포처럼 무력이 높은 장수가 아니면 야전은 하지 않는 것이 좋다. 특히 통솔력이 높는데 무력은 낮은 장수들은 공성전 외에는 특별히 뛰어난 실력을 발휘하기 어렵다. 야전은 돌격보다 방어 위주로 전투를 벌이는 것이 좋다. 적이 공격해 올 때 돌격(또는 공격)과 진형 명령을 적절히 활용하여 공성전 때와 비슷한 상황을 재현할 수 있다. 단지 야전은 공성전처럼 서로간의 통행이 불편한 것이 아니고, 매우 넓은 전장 전체를 활용하기 때문에 빠른 속도로 명령이 전환된다는 점에 주의해야 한다. 어느 순간, 갑자기 적이 달려드는 경우도 있으며 단번에 승부가 나서 엄청난 피해를 입는 경우도 많다. 야전과 비슷한 경우에는 거점 중에서 적벽이나 오장원같은 전장에서 펼쳐지는 전투가 있다. 평야와 비슷한 지형에서 전투를 벌인다는 것은 야전처럼 보이지만 일기토를 하지 않으며 장애물이 많다는 것이 다르다.

## 이동에 어려움이 따르는 해상전

해상전은 물 위로 지나갈 때 적과 만나면 이루어진다. 즉 야전과 같은 방식으로 시작되지만, 물 위에서 만나는 경우에 이루어지는 것으로 배와 배끼리 연결하고 야전과 비슷한 형태로 진행된다. 단 일기토가 없으며 배의 벽 때문에 이동 등의 어려움이 따른다. 그리고 전투시 배와 배 사이의 연결 지점에 있어 복잡한 상황이 연출될 수도 있다.



배 위에서 격돌하는 기병과 궁수

해상전은 오른쪽이나 왼쪽에 부대를 집결시켜 몰려드는 적을 방어하는 방법으로 충분하다. 적군은 계속 몰려드는데 이동의 어려움 때문에 흩어져서 어지럽게 공격해 오기 쉽다. 이 때 접근해 오는 적에 대해서 공격을 가하고 다시 집결하는 형태로 전투를 진행하면 된다. 전략적으로 보아 적의 수는 적을수록 좋다. 따라서 한 번 적이 된 나라는 또 다른 적이 등장하기 전에 끝내야 한다. 충분한 준비를 하고, 준비를 마친 다음에는 폭풍처럼 몰아쳐 단숨에 끝내는 것, 그것이 바로 천하를 제패하는 비법인

것이다.

## 분석을 마치면서

「제갈공명 와룡전」은 「삼국지」와는 또다른 느낌을 갖게 하는 게임이다. 리얼타임 방식의 전투는 뛰어난 효과음과 함께 웅장한 분위기를 가져다 주며 빠른 속도로 진행되는 전투는 박진감을 더해 준다. 특히 화면 가득한 전장 화면이나 다른 일본 게임에 비해 우수한 음향 효과는 재미를 더해준다. 하지만 전투를 할 때 한 개 부대만이 상황에 처할 수 있거나, 외교가 너무 한정되어 있다는 단점을 갖고 있다.

장르	시뮬레이션				
제작	네오게텐/KCT				
사운드	☆	☆	☆	☆	
그래픽	☆	☆	☆	☆	
난이도	☆	☆	☆	☆	

가격 : 3만9천원

자료협조 : SKC 소프트랜드(☎ 080-023-6161)

?!\_

