



게임컴 삼국지 II (ROMANCE OF THE THREE KINGDOM II)

천하 통일은 누구의 손에?

서기 190년 경, 165년 동안 중국을 통치해 오던 전한(前漢)이 몰락하자 각지에서 군주들이 발호, 중국 대륙은 전국시대를 맞이하게 되었다. 이들 중에서 가장 강력한 제후는 유비, 조조, 손권으로 이들은 각각 나라 이름을 위(魏), 촉(蜀), 오(吳)라 하였다. 유비는 당대의 명장인 관우, 장비와 도원결의를 맺고 천하통일의 야망을 불태운다. 이 게임은 이러한 제후들의 천하통일 과정을 그린 게임으로 전에 등장한 삼국지 I의 속편. 천하는 과연 누구의 손에 들어갈 것인가.

게임을 시작하기 위한 준비

1. FDD 사용자

A드라이브에 디스켓을 넣고 그래픽 카드에 따라 알맞는 실행파일을 입력하면 된다.

즉

A>KOEIMONO(허큘리스 사용자의 경우)

A>KOEIVGA(VGA 사용자의 경우)

하면 된다.

2. HDD 사용자

A드라이브에 디스켓을 넣고 디렉토리를 만든다. 즉

C:>W>MD SANKOKJI

C:>WCD SANKOKJI

C:>WSANKOKJI>COPY A:*. *

하면 된다. 그런 다음 실행파일을 입력하면 된다.

시나리오 선택

Start Game을 선택하면 6가지 시나리오가 나온다.

1. Dong Zhuo siezes Loyang 189 A.D

동탁을 물리치기 위해 제후들이 힘을 모은다.

2. Rivals Struggle for power 194 A.D

제후들간에 치열한 싸움이 시작되며, 조조는 위를, 손권은 오를 세운다.

3. Aged Liu Bei hides 201 A.D

원소는 공손찬과 싸운이후 세력을 북방으로 확장하고, 유비는 유량의 길을 떠난다. 조조는 원소와 싸울 채비를 갖춘다.

4. Cao Cao covets China 208 A.D

조조는 계속 영토를 확장한다. 제갈공명을 영입한 유비는 손권과 연합, 조조와 적벽대전을 치른다.

5. Nation breaks in 3 Pieces 215 A.D

조조는 위, 손권은 오, 유비는 촉을 세운다. 이들은 천하를 통일하기 위해 치열한 싸움을 벌인다.

6. The three-way contest 220 A.D

나머지 제후를 물리친 조조, 유비, 손권은 중국의 통일을 눈앞에 두고 마지막 싸움을 시작한다.

제후 선택

시나리오 가운데 하나를 선택하면 제후선택 메뉴가 나온다. 신군주를 제후로 선택하

려면 New Ruler를 선택한다. 여기에는 다음과 같은 6가지의 옵션이 있다.

1. General(군주 이름)

신군주로 등록할 이름을 입력한다.

2. Birthday(군주의 개인적 목록)

군주의 생년월일과 나이 등을 입력한다.

3. Sex(군주의 성별)

군주가 남자인지 여자인지를 선택한다.

4. Ability(군주의 능력)

군주의 지략(Int), 전투력(War), 매력(Chr) 등의 수치를 정해준다. <4>~<6>키는 3가지 능력을 선택해주는 키이고, <8>키는 선택한 능력의 수치를 증가시켜 준다. 그리고 <2>키는 능력 수치를 감소시켜 주는데, 이 능력 수치 선정에 따라 신군주의 인물 모습이 바뀐다.

5. Home(군주 영토)

자신이 다스릴 지역을 선정해 주는 것으로, 다른 제후가 다스리지 않은 지역만 선택할 수 있다.

6. Follower(군주 수행자)

군주를 도와줄 장군을 선택하는 것으로, 나이(Age)와 성별(Sex)만 정해주면 된다.



제후를 선택한다.

난이도 및 모드

이 게임의 난이도는 Beginner, Medium, Hard로 삼국지 I보다 어렵다. 게임 진행모드에는 역사적 사실을 근거로 한 History Mode와 역사적 사실을 무시한 Fiction Mode가 있다.

주 메뉴

1. 연호

중국의 고대 연호를 나타낸다.

2. 월

게임 상의 달을 나타낸다.

3. 계절

계절을 나타낸다. 봄은 1~3월, 여름은 4~6월, 가을은 7~9월, 겨울은 10~12월이다. 각 계절마다 시작할 때 다음과 같은 일이 발생한다. 자연 재해는 그 지역의 인구 수, 병사 수, 개발비, 홍수비, 쌀의 수확량을 감소시킨다.

- 1월(봄의 시작) : 인물의 죽음
- 4월(여름의 시작) : 홍수, 가뭄
- 7월(가을의 시작) : 병충해, 추수
- 10월(겨울의 시작) : 군주가 다스리고 있는 지역에서 물자를 획득

4. 지역 번호와 지역 이름

각 지역을 나타내는 지도 상의 번호와 지명을 알려준다.

5. Ruler(통치자)

현재 그 지역의 군주 이름을 나타낸다.

6. Trust(신뢰)

군주의 신뢰로 이것이 높을수록 장군이나 모사의 영입이 쉬우며, 외교의 성공률도 높아진다. 또한 장군의 배신도 줄어든다.

7. Governor(통치자)

실질적으로 그 지역을 다스리는 장군으로, 충성도가 높은 장군을 임명하는 것이 좋다.

8. Pop(인구)

그 지역의 인구를 나타내는 수치로 인구가 많아야 징병에 유리하며, 추수할 때의 수확량도 늘어난다. 1월이 되면 인구는 늘기 시작한다.

9. Gold(금)

현재 갖고 있는 금의 양을 나타낸다. 가을 수확 때가 되면 늘어나는데, 금이 있어야 징병을 할 수 있고, 상인들과 교역도 활발해 진다.

10. Loy(충성도)

백성들의 지지로 모락이나 재해로 인해 충성도가 낮아질 때는 쌀을 주어 충성도를 높인다. 충성도가 높으면 가을 추수 때 많은 양의 곡식을 거둘 수 있다. 그리고 지나친 징병으로 충성도가 떨어지면 민란이 발생한다. 최고치는 100.



민란이 일어났다.

11. Men(병사수)

현재 지역에서 징집한 병사 수를 나타낸다. 최대 병사 수는 등용된 장군들이 거느릴 수 있는 최대 병사 수를 합친 것이다.

12. Food(쌀)

현재 보유하고 있는 쌀의 양으로, 전쟁시 쌀은 금보다 훨씬 중요한 역할을 한다. 금이 부족할 때는 상인들에게 쌀을 팔아 금을 얻을 수 있다. 쌀은 가을 추수 때 늘어난다.

13. Land(개발)

현재 다스리고 있는 지역의 개발로, 수치가 클수록 쌀 수확량도 늘어난다. 재해로 인해 그리고 시간이 지남에 따라 감소된다. 최고치는 100.

14. General(장군)

현재 그 지역에 등용된 장군의 수를 나타낸다.

15. Rate(물가)

그 지역의 물가를 나타내는 것으로, 물가가 낮을 때 쌀을 사는 것이 좋고, 비쌀 때 쌀을 팔면 금이 늘어난다.

16. Flood(제방)

홍수의 막기 위한 뚝으로, 수치가 높을수록 홍수의 발생이 적어진다. 홍수가 나면 개발비와 쌀이 줄어들므로 여름이 되기 전에 항상 홍수 방지에 힘써야 한다.



홍수 발생

17. Free gen(재야장군)

등용되지 않은 장군 수를 나타낸다.

18. Horse(말)

현재 그 지역에 있는 말의 수로, 말은 많을수록 좋다. 말은 장군을 영입할 때나 사로잡은 적 장군, 충성심이 떨어진 장군에게 주면 충성심을 높일 수 있다.

19. Fort(성)

어느 지역이나 한 개의 성과 한 개 이상의 보조성이 있는데, 여기서 나타내는 것은 보조성의 수치이다. 전쟁시 성에는 지배자나 군주를 배치하고 보조성에 기타 장군들을 배치하는 것이 좋다. 성은 많을수록 좋다.

주 명령어

0. REST(휴식) 더 이상의 명령이 필요 없을 때 사용하는 명령으로 한 달동안 아무런 일도 하지 않는다.

1. Move(이동)

장군들을 주에서 주로 이동시키는 명령으로, 먼저 이동시킬 지역을 선택한다. 이때는 플레이어측 장군이 있는 지역과 인접한 지역만이 이동 가능하다. 보낼 장군과 식량, 금의 액수를 정한다. 하나의 주에 적어도 1명의 장군은 남아있어야 한다.

2. Send(물자수송)

쌀과 금을 다른 지역으로 보내는 명령으로, 먼저 물자를 보내고자 하는 지역을 선택한 다음 물자를 보낼 장군을 고른다. 그런 다음 보내고 싶은 쌀과 금의 액수를 정한다.

3. War(전쟁)

공격할 지역을 선택한 후 전쟁에 참가할 장군을 고른다. 그리고 그 장군을 지휘할 지휘관을 정한 후 쌀과 금을 보낸다. 전쟁시 가장 중요한 것은 바로 쌀이다.

4. Milit(군사)

군사를 모집하거나 각 장군들이 거느리고 있는 병사 수를 다시 조정하거나 군사를 훈련시키는 명령으로, 세가지 부메뉴가 있다.

* Hire(징집)

징집으로 장군 당 최대 징집 병사 수는 1000이다.

* Reassign(재편성)

각 장군들이 거느리고 있는 병사 수를 다시 편성한다.

* Train(군사훈련)

병사를 훈련시키는 메뉴로, 최고치는 1000이다. 전쟁하기 전 전쟁에 참가할 장군의 훈련도가 1000이 되도록 훈련시킨다. 그래야 전쟁에서 이길 수 있다.

5. Person(인물)

재야장군이나 다른 지역에 있는 장군의 영입이나 해고 등 전반적으로 장군을 관리하는 메뉴이다. 다음과 같은 부메뉴가 있다.

* Recruit(장군모집)

영입하고 싶은 장군이나 발견되었지만 아직 등용되지 않은 장군을 영입할 때 사용하는 명령으로, 우선 영입할 장군이 있는 지역 번호를 입력한다. 그런 다음 영입할 장군을 선택한다. 장군을 영입할 때는 다음 4가지 방법이 있다.

- Special Visit(삼고초려) 군주만이 사용할 수 있는 명령으로, 군주 자신이 직접 영입할 장군을 찾아가는 것이다.

- Letter(서신)

영입할 장군에게 서신을 주는 명령으로, 전투능력이 강한 장군에게는 희박하지만 지략이 높은 모사의 영입은 가능성이 있다.

- Horse(말)

영입할 장군에게 말을 선물하는 명령으로, 성공률이 가장 크다.

- Gold(금)

영입할 장군에게 돈을 주는 명령으로, 최대치는 1000이다.

* Search(조사)

현재 플레이어가 있는 지역에 숨어있는 장군이나 모사를 찾을 때 사용하는 명령으로, 인재를 찾기 위한 장군을 지정해야 한다. 매력(Chr)이 높은 장군에게 시키는 것이 인재를 찾아낼 확률이 높다. 인재를 찾았을 경우 Recruit 명령을 사용해 영입한다.

* Appoint(임명)

지배자나 모사를 선택할 때나 변경할 때 사용하는 명령으로, 두 가지가 있다.

- Governor(지배자)

군주가 있는 지역이 아닌 다른 지역을 다스리는 지배자를 임명하는 명령으로, 지배자를 임명할 때는 군주에 대한 충성도가 높은 장군을 임명하는 것이 좋다.

- Advisor(모사)

군주가 있는 지역에서만 사용할 수 있는 명령으로 지략(Int)이 80 이상이면 모사로 지정할 수 있다. 외교에서 모사의 역할은 중요하므로 지략이 높은 모사를 지정한다.

* Dismiss(해임)

불필요한 장군을 해임하는 명령으로 거의 사용하지 않는다.

6. Diplom(외교)

이 게임의 가장 큰 특징인 외교는 삼국지 I보다 훨씬 강화되었다. 외교 명령에는 다음과 같이 6가지 부명령이 있다.

* Alliance(동맹)

다른 나라와 동맹을 맺는 것으로 전쟁시 원조를 요청할 수 있다. 먼저 이 명령을 선택하면 동맹하고자 하는 나라와 그 옆에 Host(적대), Trus(신뢰)의 수치가 각 나라마다 나온다. Host와 Trus의 최대 수치는 100이고 최저는 0이다. 이것은 현재 플레이어의 나라에 갖고 있는 감정으로 Trus가 높을수록 동맹을 맺을 가능성이 크다. 동맹할 나라를 지정한 후 사신을 정하는데, 이 때 매력이 높은 장군을 선택해야 성공할 확률이 높다.



동맹을 맺는다.

* Jiont invasion(합동 출병)

이미 동맹한 나라에게 사용하는 것으로서 다른 나라를 공격할 때 공동으로 침공하게 된다. 이 때는 공격할 나라와 동맹을 맺은 나라가 인접해 있어야 한다. 우선 매력이 높은 사신을 보낸 후 침략할 나라를 지정한다. 만약 동맹국에서 거절하면 Gift(공물) 외교를 먼저 하면 성공한다. 이 외교는 침략할 나라가 강할때 사용하는 것으로 매우 유용하다. 만일 전쟁에서 이기면 감사의 표시로 일정한 금과 쌀을 주게 된다.

* Marriage(정략결혼)

플레이어의 딸을 다른 나라에 시집보내는 것으로 이 명령을 사용하면 결혼시킨 상대방 나라와의 신뢰가 급격히 좋아진다.

* Cancel Alliance(동맹파기)

이미 동맹 맺은 나라와 동맹을 파기하는 것으로 가능한 사용하지 않는 것이 좋다. 왜냐하면 먼저 동맹을 파기하면 군주의 Trust가 감소하게 된다. 만약 동맹 맺은 나라가 다른 나라와 함께 쳐들어 올 경우 동맹은 자동적으로 파기된다.

* Gift(공물)

다른 나라에 금을 보내는 정책으로 최대 1000까지를 보낼 수 있다. 이 외교는 다른 나라와의 Host를 감소시키고 Trus를 높이고자 할 때 사용한다.

* Threaten(위협)

다른 나라가 약할 때 사용하는 외교로 어떤 지역을 플레이어의 영토로 만들 수 있다. 이 명령을 사용할 수 있는 지역은 그 지역 지배자에 대한 충성도가 낮거나 약할 경우이다. 뛰어난 모사를 여러번 사용하면 성공할 수 있다.

7. Spy(첩자)

적국에 첩자를 보내 외교활동을 하게 하는 명령이다.

* Infiltrate(잠입)

적국에 잠입, 잠시 적국의 장군이 되어 적 장군들을 혼란에 빠뜨리는 것으로 3가지 명령이 있다.

- Hidden(잠입)

다른 나라에 플레이어의 장군을 잠입시키는 명령이다.

- Verify(확인)

플레이어의 지역에 잠입한 첩자를 찾아내는 명령이다.

- Withdraw(철수)

적국에 보낸 첩자를 다시 본국으로 되돌아오게 하는 명령이다.



첩자를 보낸다.

* Rival Tiger(적대 관계)

적국끼리 싸움을 시키는 명령으로, 이 명령을 사용하려 하면 우선 화면에 각 나라들의 Host와 Trus가 나타난다. 이것을 참조해 적대감이 가장 큰 나라를 선택한 다음 매력이 뛰어난 사신을 보낸다. 이 책략이 성공하면 힘들이지 않고 적의 국력을 약하게 할 수 있다.

* Tiger and Wolf(반란선동)

다른 나라 장군으로 하여금 반란을 일으키게 하는 명령으로, 적의 영토를 분산시키고 국력을 약하게 만든다. 군주에 대한 충성심이 낮을수록 성공할 확률이 높다. 이 활동이 성공하면 그 지역 지배자는 반란을 일으켜 새로운 나라를 세운다.

* Betrayal(배반)

적국의 장군을 선동해 배신토록 하는 활동으로, 충성심이 낮은 장군일수록 배반을 잘하고 배반한 장군은 그 지역의 재야장군이 된다.

* Forged Letter(밀서)

적 장군에게 밀서를 보내 충성심을 떨어뜨리는 것이다.

8. View(조사)

특정 지역에 관한 전체 자료를 조사할 때 사용하는 것으로 전쟁을 하기전이나 장군을 영입할 때 많이 사용된다.

* Other Provinces(다른 지역)

플레이어가 조사하고 싶은 지역에 대한 전체적인 자료를 보고 싶을 때 사용하는 명령으로 우선 보낼 사신을 정한 다음 조사하고자 하는 지역을 선택하면 된다.

* General(장군)

플레이어가 등용하고 있는 장군에 대한 자료를 볼 수 있다.



장비의 데이터

* Summary1(요약 1)

각 장군들에 대한 Loy(충성심), Int(매력), War(전투력), Men(군사수)에 대한 자료를 본다.

* Summary2(요약 2)

각 장군들에 대한 Ser(봉사), Trn(훈련도), Arm(무장도), Weap(무기), Men(군사수)에 대한 자료를 보여준다.

* Territory(영역)

전체적인 자료, 즉 Gold(금), Food(쌀), Men(인구수), Loy(충성심), Gen(장군 수)등을 보여준다.

* Data Order(데이터 순서)

Intellect(지력), War Ability(전투 능력), Char(매력), Men(군사수), Loyalty(충성심) 등의 순서를 바꿀 때 사용한다.

9. Cultiv(개발)

토지 개발 명령으로 Land(개발)의 수치를 증가시킨다. 개발의 증가는 곧 쌀의 증가를 뜻한다.

10. Flood(제방)

홍수를 막기 위한 명령이다.

11. Reward(보상)

장군들에 물자를 줌으로써 충성심을 높이는 명령으로, 장군들에게 주는 물자에는 3가지가 있다.

* Gold(금)

장군들에게 금을 줌으로써 충성심을 높인다.

* Horse(말)

장군들에게 말을 줌으로써 충성심을 높인다. 충성심을 가장 많이 높여준다.

* Witre(책자)

장군들에게 병서를 주어 지력(Int)를 높인다.

12. Give(하사)

백성들에게 쌀을 주는 명령으로 군주에 대한 충성심이 낮을 때 사용한다. 백성의 충성심이 낮으면 민란이 일어나기 쉽다.

13. Merch(상인)

상인들과 교역할 때 사용하는 명령이다.

* Sell Food(쌀을 팔다)

쌀이 풍족하고 금이 부족할 경우 주로 사용된다. 물가가 낮을 때 팔아야 많은 양의金を 얻을 수 있다.

* Buy Food(쌀을 산다)

쌀이 부족할 때 쌀을 사는 것으로 물가가 낮을 때 사는 것이 좋다.

* Buy Horse(말을 산다)

말을 사는 명령으로, 장군의 충성심을 높이는데 가장 좋은 방법이다.

* Buy Weapon(무기를 산다)

각 장군의 Arm(무장도)를 증가시키기 위해 사는 것으로, 각 장군의 무장도는 100이 최고이다. 모든 장군들의 무장도는 100으로 하는 것이 좋다.

14. Tax(세금)

백성들에게 세금을 거둬들이는 것으로 약간의 쌀과 금이 늘어나는 대신 백성의 충성심은 급격히 떨어진다. 또 군주의 Trus도 줄어들므로 거의 사용하지 않는다.

15. Map(지도)

현 지역의 지형을 나타내는 지도를 보는 명령이다.

16. Deleg(자치권)

점령 지역 지배자에게 자치권을 주거나 군주가 직접 다스리게 하는 명령이다. 많은 지역을 점령했을 때 시간 절약을 위해 자치를 허락하는 것이 좋다.

* Full Authority(전권 위임)

그 지역 지배자에게 군주의 기능을 갖게 한다. 그런 다음 물자 이동의 유무와 다른 나라의 침략 여부를 결정한다. 여기에는 Self(자치권)이 있다.

* Intenal Affair(재정권 위임)

지배자에게 그 지역의 재정권만 허락하는 명령이다.

* Military Affair(군사권 위임)

지배자에게 그 지역의 군사권만 허용하는 명령이다.

* Personel Affair(사적인 위임)

지배자가 개인적으로 그 지역을 다스리게 하는 명령이다.

이상 4가지를 선택한 후 그 지역을 다스릴 충성심이 높은 장군을 지정한다.

- Direct(직접 통치)

자치권이 부여된 지역을 다시 군주가 다스리는 명령이다.

17. Exile(축출)

불필요한 장군을 추방하는 명령으로 거의 사용하지 않는다.

18. Advie(조언)

모사나 여행자에게 조언을 듣는 것으로, 자주 듣는 것이 좋다.

* Advice(조언)

모사에게 조언을 받는다.

* Rumor(소문)

현 지역을 지나가는 여행자에게 여러가지 소문을 듣는다.

* Healing(건강)

의사로부터 건강 상태를 듣는다.

19. Other(기타)

여러가지 옵션을 지정해주는 명령으로, Wait(대기 시간), Message Wait(메시지 대기시간) 등이 있다.

전투 시작

전쟁을 시작하기 전 8.View를 사용해 적의 정보를 알아낸다.

1. 전투 화면

전투가 시작되면 처음으로 해야 할 것은 군사 배치이다. 이 때는 적의 성의 위치와 풍향(바람이 부는 방향)을 참고해야 한다. 풍향은 전쟁의 모든 부분에 걸쳐 커다란 영향을 미친다. 군사는 각 칸에 동그라미가 그려져 있는 곳에만 배치할 수 있다.



전투 화면

2. 전투 명령

전투 명령에는 6가지가 있다.

* Move(이동)

- Normal Move(일반적인 이동) 평지를 이동할 때는 2, 산은 4, 늪지는 6, 성은 3, 바다는 6의 이동 수치가 소모된다.

- Normal Enemy(적군 사이로 이동)

적에게 협공을 당할 때 적군 사이를 뚫고 이동하는 명령으로, 이 명령을 사용하기 위해선 우선 뚫고 지나갈 적장군의 부대를 선정한 다음 이동하고자 하는 곳을 지정해야 한다. 이때 이동하고 싶은 곳에 어떠한 부대도 있어서는 안된다. 적의 화공으로 위급한 상황에 빠졌을 때 사용한다.

* Attack(공격)

적과 인접해 있을 때만 공격이 가능한데, 공격할 때는 항상 풍향에 주의해야 한다. 바람이 아군쪽에서 적군쪽으로 불 때 공격 효과가 크다.

- Normal(일반적인 공격)

교과서적인 공격법으로 장군의 힘이나 지력이 높을수록 많은 적을 물리칠 수 있다. 하지만 실패하면 오히려 커다란 타격을 입는다.

- Simultaneous(협공)

여러 군대가 연합해 적을 공격하는 방법으로, 적의 숫자가 훨씬 많아 1:1 대결을 할수 없을 때나 강한 적장군을 사로 잡으려 할때 사용된다.

- Fire Ball(화공)

불화살로 적을 공격하는 것으로, 바람이 불지 않을 때 화공을 사용하면 성공률이 높다. 바람이 불 때는 바람의 방향을 잘 살펴야 한다. 화공은 아군의 피해를 최소화하면서 적을 물리치는데 효과적이다.

- Charge(총공격)

양쪽 군대가 전멸하거나 적장군을 사로잡을 때까지 계속 전투를 하게하는 명령으로, 병사 수가 가장 중요하다. 또 장군의 전투력(War)과 훈련도(Train), 무장도(Arm)에 따라 승패가 결정된다. 삼국지 I에서는 이 명령을 사용하면 상대방 중 한명이 죽거나 사로잡히는 경우가 있었지만 이 게임에서는 이 명령으로 한번에 적장을 죽이거나 사로잡지 못한다.

* Wait(대기)

군사를 대기시키는 명령으로, 이 명령을 사용하면 군대의 이동력이 높아진다. 강이나 산, 늪지 등을 지나갈 수 없을 때는 이 명령을 사용해 이동력을 증가시킨 다음 지나간다.

* View(조사)

적장군이나 플레이어 장군에 관한 자료를 볼 수 있다.

* Strategy(병법)

적군이나 아군에 사용하는 병법으로, 다음과 같은 2가지 명령이 있다.

- Reinforce(구원 요청)

적과 전쟁할 때 전쟁에 참가할 수 있는 장군들에게 구원을 요청하는 병법이다.

- Bribe(뇌물)

전쟁시 적장군에게 뇌물을 줘 부하로 삼는 병법이다. 금은 최대 100까지 줄 수 있다.

* Flee(철수)

싸움에서 이길 승산이 없거나 쌀이 부족한 경우, 또한 전쟁을 지휘하는 장군이 죽었을 때 사용한다. 일단 후퇴를 하게 되면 금과 쌀을 모두 빼앗기고 장군들이 사로잡히는 경우가 있다.



명장의 죽음

다양한 전술

전쟁에서 가장 중요한 것 가운데 하나로 전술을 꼽을 수 있다. 전술에는 다음과 같은 것이 있다.

1. 화공 전술

이 전술을 사용하려면 적보다 지력과 기능이 뛰어난 장군 2명이 있어야 한다. 먼저 적을 화공으로 공격, 협공을 할 수 없게 만든다. 그런 다음 피하지 못하도록 고립시킨다. 적장군의 지력이 낮다면 움직이지 못하고 화공에 당하게 된다. 공격할 때는 풍향을 고려해야 한다.

2. 요지 공략 전술

적 제후가 2만명의 군사를 거느리고 있다면 아무리 약한 제후라도 웬만한 적의 공격은 물리칠 수 있다. 이 때는 아군 가운데 약한 장군에게 2만의 병사를 주어 지든 이기든 총공격을 감행한다. 적 제후의 군사가 조금 줄어들면 다시 준비를 갖춘 후 공격한다.

3. 방어 전술

전쟁이 시작되면 적군에 따라서 장군끼리의 1:1일 대결을 신청해 온다. 그러면 전투력이 강한 장군을 내보낸다. 만약에 1:1 대결을 거부할 경우 군사들이 겁을 먹고 흩어져 각 장군들마다 병력이 줄어든다. 1:1 대결에서 이기면 적장군의 병력을 고스란히 사로잡을 수 있다. 방어할 때는 군대를 일부러 적에게로 이동시키지 않도록 한다. 그리고 성을 지키는 무엇보다 중요하다. 성을 모두 빼앗기면 전쟁에서 패하게 된다.

4. 공격 전술

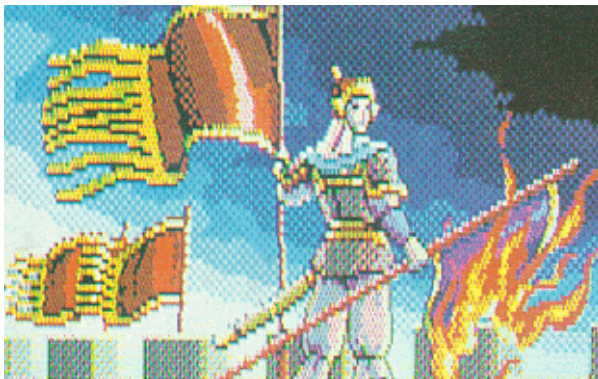
적은 오로지 아군의 지휘 장군에만 관심이 있으므로 처음에 지휘 장군은 이동하지 않는다. 대신 다른 장군들이 적 지휘관을 공격하려고 움직이면 잠시 후 적 장군이 흩어지면서 아군의 지휘 장군에게로 온다. 이 때 각 장군들은 적 지휘관을 포위, 공격하면 쉽게 전쟁을 승리로 이끌 수 있다.

5. 지형 전술

풍향을 알아둔다 싸움을 할 때 중요한 것으로, 바람이 부는 쪽으로 공격하는 것이 효과적이다.
 지형에 주의한다 방어나 공격에 있어 가장 유리한 것은 성 안에 있는 것이다. 총공격할 때는 성-산,
 산-평지, 평지-늪, 늪-물에서 하도록 한다. 화공을 당했을 때 피하는 순서는 성-물-늪이다

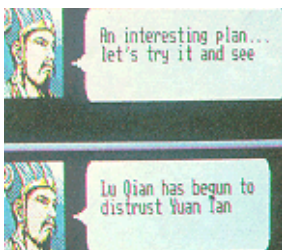
6. 외교 전술

삼국지 11에서 가장 흥미로운 부분으로, 외교 정책에 따라 플레이어에게 미치는 영향은 크다. 우선 전쟁할 때에는 플레이어의 장군을 5명밖에 데리고 가지 못하므로 적이 강하다면 그 옆에 있는 나라에게 동맹을 요청을 맺어 함께 공격하는 것이 효과적이다. 또한 다른 나라에 첩자를 보내 Tiger and Wolf 활동을 벌인다. 이 활동을 하려면 우선 첩자를 충성심이 낮은 장군이 다스리고 있는 지역으로 보낸다. 이것이 성공을 거두면 잠시 후 반란을 일으켜 새로운 나라를 세우게 된다. 이렇게 하면 적의 병력 줄어들어 국력이 약해진다. 또 Rival Tiger라는 활동을 벌여 인접 나라들의 관계를 악화시킨다.



반란이 일어났다.

그리고 지나치게 동맹을 맺는 것은 좋지 않다. 즉 플레이어의 나라가 약할 때는 동맹을 맺되 강할 때는 동맹을 맺지 않는다. 왜냐하면 영토를 확장하는데 지장을 주기 때문이다. 즉 동맹을 파기하거나 무조건적인 침공은 플레이어의 Trust를 감소시킨다. 또한 장군을 고용할 때는 반드시 여포(Lu Bu)를 영입하기 바란다. 여포는 절대로 지지않을 만큼 강해 승리의 원동력이 되지만 배신을 밥먹 듯 하므로 충성심에 주의해야 한다. 인접관계라면 적국 1에게 동맹을 제의해 플레이어 나라를 강하게 만든다. 그리고 첩자를 적국 2에 보내 Rival Tiger 활동을 벌이게 한다. 성공을 거두면 적국 1과 2는 서로 적대감을 갖는다. 이때 적국 2가 동맹을 하자고 하면 승락한다. 그러면 잠시 후 적국 2는 적국 1을 같이 공격하자고 한다. 전쟁에서 이기면 플레이어의 Trust가 증가한다. 이러한 식으로 외교정책을 벌인다.



첩자 파견 성공

7. 총 전술

전쟁을 시작하기 전에 전쟁에 참가할 장군을 선정할 때는 전투력이 강한 장군을 데리고 간다. 삼국지 11에서는 외교 기능이 강화된 반면 모사의 역할이 줄어들어 모사는 그다지 커다란 역할을 하지 못한다. 또한 전쟁에서 사로잡은 장군들 중 유능한 장군 순서대로 Horse를 주어 충성심을 높인다. 그리고 기타 장군들은 어느정도 충성심을 높이면 다른 자치지역으로 보낸다. 그러면 저절로 충성심이 높아진다. 또 전쟁시 장군들을 데리고 나갈 때는 반드시 충성심을 점검해야 한다. 왜냐하면 전쟁시 적에게 뇌물을 받아 배반하면 곤란하기 때문이다. 그리고 무장도와 훈련도 수치는 100으로 한다. 특정 지역(10,16,18,36)을 공격해 이기면 그 지역의 병서나 명마, 명검을 얻을 수 있다. 얻은 물자는

장군에게 주는데, 병서는 Int를 높이고, 여자는 Chr를 증가시킨다. 명마나 명검은 War를 증가시키므로 유능한 장군들에 알맞게 분배해야 한다.



전쟁

군주가 죽어 새로운 군주를 선정할 때 가장 먼저해야 할 것은 Chr이다. 이 수치가 높은 사람을 군주로 삼는 것이 좋다. 왜냐하면 Chr이 높은 군주일 수록 장군들의 충성심에 변동이 적기 때문이다. 천하를 통일하기 위해서는 지도 상의 모든 지역을 점령하고, 낙양(20)이나 장안(19)으로 들어가야 한다. 여기서 중요한 것은 사로 잡은 적장군을 죽이지 말고 플레이어의 부하로 삼는 것이 좋다. 즉 모든지역을 점령하려면 장군들이 많이 필요한데, 연도가 지날수록 장군이 많이 죽으므로 장군이 부족할 때는 모든 나라를 정복해도 중국을 통일할 수 없다.



군주의 죽음

또한 이 게임에서 가장 중요한 것은 바로 군주의 Trust로, Trust를 감소시키는 정책은 동맹 맺은 나라와 공동 출병해 동맹국을 공격하면 Trust는 25가 감소된다. 다른 나라에서 온 사신을 잡으려 할 때는 5가 감소되며, Spy 명령을 쓰다 실패하면 20 정도가 줄어든다. 반면에 동맹 맺은 나라에서 구원을 요청할 때나 다른 나라를 함께 공동하자는 외교적 제의를 수락하면 이것을 때 3이 올라가고 저도 1 증가한다. Trust를 100으로 높이는 방법은 옥쇄를 찾는 것이다.

경제 정책

전쟁을 시작하기 전에는 우선 다스리고 있는 나라를 부강하게 만들어야 한다. 나라를 부강하게 하기 위해선 다음과 같이 한다.

- 쌀과 돈을 항상 충분히 비축해 두는 것이 좋다. 특히 전쟁에서는 쌀이 가장 중요하므로 쌀을 항상 넉넉하게 비축해 둔다.
- 계절을 잘 파악해야 한다.
- 여름 이전에 홍수 관리를 하고, 가을 이전에 토지를 개발하는 것이 좋다.
- 장군들의 충성심을 잘 관리해야 한다.
- 계절마다 여러가지 천재 지변이 발생하는데, 전염병 등은 어느계절에나 일어나고, 홍수는 여름, 병충해는 가을에 발생한다. 재해를 당하면 백성들의 충성심은 떨어진다.
- 농민들의 충성심에 유의한다. 충성심은 60~70 이상이 되어야 하는데, 충성심이 적으면 민란이 발생해 병력 수를 적게 한다.
- 가을에는 쌀과 금이 자동적으로 증가한다.
- 다른 나라에서 사신이 왔을 때는 Accept(수락), Refuse(거절), Imprison(투옥)의 3가지 명령을 사용할 수 있다. 투옥은 성공확률이 적고 군주의 Trust를 감소시키는 결과를 초래므로 사용하지 않는 것이 좋다.
- 적장군을 잘 포섭한다. 장군을 고용하기 위해서는 그 지역의 지배자를 고용하는 것이 효과적이다. 그리고 적국에 좋은 모사가 있으면 장군 영입은 매우 힘들다.

- 군주의 Trust 수치가 작으면 장군의 충성심이 낮아져 자주 배반을 하게 되고, 군주의 외교적인 능력은 감소한다.
- 재야 장군들을 오랫동안 영입하지 않으면 다른 나라로 영입된다.
- 적장군을 포섭할 때는 모사의 말에 절대적으로 의지한다. 이 경우 Int이 98 이상인 모사의 말을 믿는다.



천하를 통일했다.

분석을 마치면서

역사 시뮬레이션 제작사의 명가 Koei 작품인 삼국지 11는 오프닝 데모에서부터 엔딩 데모에 이르기까지 SX의 그것과 거의 같으며, 89년에 등장했던 삼국지 1에 비해 많은 면에서 버전업되었다.

첫째 삼국지 11는 허큘리스에서부터 VGA까지 지원하며, 음악 기능에 있어서는 전편과 달리 애들립을 지원한다.

둘째, 장군들끼리의 1:1 대결 모드를 추가, 전투 장면을 박진감 넘치게 만들었으며, 인물 묘사의 실제감을 더했다.

셋째, 삼국지 1은 외교적인 기능이 매우 빈약한 반면 모사의 기능은 뛰어났지만 삼국지 11는 모사의 기능이 약한 대신 외교 기능이 한층 강화되었다.

넷째, 시나리오에 역사적인 모드(History Mode)와 허구적인 모드(Fiction Mode)가 있어 전편에 비해 다양해졌다. 역사적인 모드의 경우 삼국지 소설을 한번 읽어본 후 한다면 게임을 한층 재미있게 할 수 있을 것이다.

다섯째, 신군주를 만들어 게임을 진행할 수 있다.

장르	시뮬레이션			
사운드	★	★	★	
그래픽	★	★	★	
난이도	★	★	★	★

5.25인치 디스켓(2HD, 2D) 각 1장, 3장

분석 : 김현조(한양대 기계공학과 4)

사진 : 정미영 기자

자료협조 : 청기사

(게임의 의문사항은 우편으로 문의바랍니다)

장군 일람표

장군 일람표			
이름	지략(Int)	매력(Chr)	전투력(War)
Cao Cao(조조)	93	100	94
Liu Bei(유비)	95	99	63
Sun Jian(손견)	87	90	89
Yuan Shao(원소)	72	81	70
Yuan Shu(원술)	83	80	50
Dong Zhuo(동탁)	58	90	44
Yu Biao(유표)	79	73	68
Ma Teng(마통)	54	95	87
Gongsun Zan(공손찬)	70	75	72
Dian Wei(전위)	31	97	52
Sun Ce(손책)	88	94	93
Zhou Yu(주유)	97	78	95
Sun Quan(손권)	89	87	98
Guan Yu(관우)	83	99	91
Zhang Fei(장비)	32	99	35
Gang Ning(강녕)	51	92	52
Lu Bu(여포)	25	100	15
Ma Chao(마초)	82	98	60
Xu Zhu(허저)	20	98	66
Xu Huang(서황)	45	92	68
Zhao Yun(조운)	85	99	92
Taishi Ci(태사자)	68	95	71
Wei Yang(위연)	48	94	58
Huang Zhong(황충)	66	96	83
Zhang Bao(장포)	35	93	54
Pang De(방덕)	64	94	71
Xiahou Dun(하후돈)	59	93	71
Xiahou Yan(하후연)	60	90	71
모사일람표			
이름	지략(Int)	매력(Chr)	전투력(War)
Zhang Zhao(장소)	95	84	30
Zhuge Liang(제갈량)	100	98	65
Sima Yi(사마의)	98	93	67
Jiang Wei(강유)	89	92	94
Lu Xu(육손)	96	85	81
Zhuge Jin(장제)	93	93	52
Lu Su(노숙)	96	92	63
Zhong Hui(종후)	97	77	62
Zhuge Jin(제갈근)	93	92	52
Cao Zhi(조식)	97	80	15

모사일람표

