



## 게임کم 삼국지 IV

### "싸움을 이겨낸 이무기, 창룡이 되어 천하를 호령하리라!!"

황건적의 봉기가 일어난 한나라 말, 각지의 영웅호걸들은 자신의 뜻을 세우기 위해 목숨도 마다하지 않았다. 한나라 말은 바로 춘추 전국시대를 방불케 하는 과도기였던 것이다. 허창의 조조, 기주의 원소, 연주의 공손찬, 하남의 원술, 강남의 손견, 그리고 형주의 유표와 악의 대명사로 이름을 날리던 동탁... 이미 세상은 의리가 아닌 힘에 의해 지배되고 있었고, 많은 인물들은 자신의 뜻을 펼치고자 이를 지지했다. 그리하여, 또 하나의 이야기가 시작되는 것이다.

### 여섯 가지 시나리오

6개의 시나리오 중에서 하나를 선택해 게임을 하게 된다. 시기는 처음 동탁이 난리를 피우던 시기부터, 와룡 제갈량의 죽음과 더불어 강유의 출사가 시작되는 시기까지이다. 물론 각각에 따라 선택할 수 있는 군주에는 차이가 있다. 이 가운데 하나의 시나리오를 선택하면, 게임의 환경을 결정하게 된다. 여 기서 주의할 점은 게임 모드로서 통상 모드 또는 가상 모드를 결정하는 것과 등록 무장의 결정이다. 전작인 「삼국지 III」와는 달리, 「삼국지 IV」에서는 역사 그대로의 상황을 진행하는 '통상 모드'(이 모드에서는 장수의 고용이 역사에 맞게 이루어지며 이벤트가 나온다)에서도 자신이 등록한 새로운 장수를 등장시킬 수 있다. 원한다면 스스로가 삼국 시대의 명장으로서 고개를 내밀 수 있는 것이다. 이렇게 등장시킨 인물은 임의로 다양한 능력을 갖게 된다. 「삼국지 IV」의 또다른 특징은 능력으로, 이전에는 실력에 따라 마음대로 사용할 수 있던 각종 계략이나 책략을 개성적인 능력으로 만듦으로써 장수의 활용도를 높인 점이다. 예를 들어 인재 등용의 명령도 인재를 알아볼 수 있으며 고용을 위한 말을 할 수 있는 객가같은 인물이 없으면 내릴 수 없고, 전투 중의 다양한 효과들도 그러하다.

### 게임 화면과 명령

「삼국지 IV」의 주 화면은 「삼국지 III」와 달리, 거의 원도우화 되어 있다. 지도는 사방의 끝으로 이동하여 클릭하면 스크롤되며, 도시를 클릭하면 그 도시에 대한 정보가 보여진다(물론 자국의 영토가 아닌 곳은 밀정을 보내서 정보를 얻어야만 가능하다).



### 주요 지도

게임의 무대가 되는 장소로, 사방으로 이동하여 클릭하면 스크롤된다. 지도 상에는 성이 표시되어 있으며, 성의 그림을 클릭하면 그에 대한 정보가 <지역 정보>에 보여진다.

### 시간

현재 계절과 년도 등을 보여준다. 계절이 바뀔 때 재해가 발생하며, 봄이 될 때와 가을이 될 때 각각 세금이 늘어난다.

## 전체 지도

중국 대륙 전체와 각각의 도시를 색깔로 표현하여 '주인'을 나타낸다. 또한 이 지도 상의 어떤 장소를 클릭하여 지도를 이동시킬 수도 있다.

## 지도 정보

<주요 지도> 상에서 그래프로서 보여지는 정보의 종류를 선택한다. 왼쪽으로부터 군사 관련(병사수, 훈련도, 사기), 민사 관련(자금, 식량, 백성의 충성도), 장수 관련(현역, 재야, 포로 장수), 소거(아무 것도 보여주지 않음)이다. 게임 중 서로간의 전력을 비교하거나 할 때 유용하게 사용된다. 또한 때때로 장수의 그래프를 살펴보고 재야나 포로가 있는 지를 확인하여 고용하도록 하자.

## 기능

특정 도시가 아닌 자국 턴에서 수행할 수 있는 명령으로 장수를 사용할 필요가 없다.

### ◎ 정보

클릭하면 전체 지도가 확대되어 나타나며 여기서 원하는 지역을 클릭함으로써 정보를 알아볼 수 있다. 또한 도시를 클릭하지 않고 다음의 명령을 사용할 수도 있다.

#### \* 장수

현재 군주 휘하의 모든 장수에 대한 정보를 보여준다.

#### \* 도시

현재 통치하는 모든 속령의 정보를 보여준다.

#### \* 재해

메뚜기, 역병, 홍수, 대풍, 풍작, 흉작 등의 각종 사건들이 어디에 발생했는지 차례대로 보여준다.

### ◎ 군주

상당히 중요한 명령으로 군주로서 인사, 통치에 관련된 명령을 한다.

#### \* 위임

「삼국지 IV」에서는 전작과 달리 장군이나 군사가 없고, 일반 장수가 태수로 있는 지역도 직접 통치할 수 있다. 영토가 넓어질 경우 일일이 명령을 내리기 어려우므로 위임해 버리는 것이 좋다.

#### \* 임명

군사, 시중, 장군이나 현재 지역의 담당 군사와 시중을 임명한다. 시중이란 군에 있어서 조언을 하는 군사와는 달리, 주로 내정의 활동에 충실하는 문관으로서 정치 관련 능력이 높아야 한다. 담당 군사나 시중은 그 지역에서 조언을 요청했을 때 말하는 사람을 의미한다.

#### \* 명명

장군명(칭호)을 하사한다. 특별한 의미는 없다.

#### \* 처분

신분을 박탈하여 일반 장수로 떨어뜨리거나, 해고하거나, 아이템을 빼앗는다. 여기서 아이템을 빼앗는 명령은 단지 아이템을 여러 개 가진 인물에게서 하나를 빼앗거나, 다른 아이템을 주는 경우에 사용할만 하다. 그 외에는 아무런 쓸모가 없는 명령이다.

#### \* 방랑

나라를 버리고 방랑한다. 사방의 군세가 강하여 너무 힘든 경우 도망가서 다른 지역에서 나라를 세울 수 있다. 하지만 그 정도가 되면 최악이므로 포기하는 것이 좋다.

### ◎ 기능

데이터의 저장이나 현재 게임 환경 등을 관리한다.

### ◎ 휴양

나라에 대한 명령을 끝내고 다음 달로 넘어간다. 「삼국지 IV」에서는 명령을 내리는 것이 성 단위가

아니라, 국가에서 특정 지역을 클릭하여 진행한다. 따라서 이 명령을 내려 주지 않으면 다음 턴으로 넘어갈 수 없다.

#### ◎ 본국 및 속령

현재 군주가 있는 지역이나, 자국 내의 다른 속령들을 선택한다.

### 지역 정보

어떤 도시를 클릭했을 때 그 지역의 정보를 표시해 준다. 정보 종류의 선택에 따라 다른 화면이 표시되는데, 만일 아무 것도 표시해 주지 않는 형태로 한다면 그 도시의 모습과 함께 장수들이 열심히 일하고 있는 모습이 나타난다 (개간, 치수, 기술 개발이나 훈련 등). 여기서 보여지는 모습은 빠를수록 능력이 높은 인재가 행하고 있다는 것이고, 아예 쉬고(?) 있으면 자금이 없어서 실행할 수 없다는 뜻이다.



일하고 있는 장수들의 모습 등을 보여준다.

### 정보 종류

지역 정보 화면에 표시되는 정보의 종류를 선택한다. 각각 성의 모습, 내정 정보(현재 재정과 발전 상태, 그리고 수입 등), 군사 정보(군사의 훈련도나 무기 등의 자세한 상황), 장수 정보를 자세히 표시한다.

### 현재 지역의 태수 얼굴

그 역의 태수 얼굴을 보여준다.

### 명령

각 지역에 대해 이번 턴에 내리는 명령들을 의미한다. 사실상 「삼국지 IV」에서 가장 중요한 부분이다.

#### ◎ 군사

역사 시뮬레이션이라 불리는 전략 게임에서 가장 중요한 메뉴. 군사력을 높이거나 그 군사력으로 다른 나라를 침공한다.

##### \* 이동

부근의 지역으로 장수를 이동시킨다. 재정과 무기, 그리고 포로가 있을 경우 포로를 함께 이동시킬 수 있다(단, 이동하는 현역 장수에 비해 포로가 너무 많으면 포로들이 도망가 버릴 수도 있다).

##### \* 수송

1명의 인물이 물자, 군사, 무기 등을 수송한다. 정치력이 높은 인재에게 맡기도록.

##### \* 전쟁

타국을 침공한다. 전쟁을 선택하면 부대를 편성하고, 무기나 병력을 분배해 주게 된다.

##### \* 징병

병사를 징집한다. 자금이 필요하며 충성도가 높을수록, 그리고 인구가 많을수록 많은 병사를 징병할 수 있다. 징병 시에는 백성의 충성심이 떨어지는데, 만일 최대로 징병 가능한 인원의 10% 이하로 징병하면 충성도에는 영향을 미치지 않는다. 70(7000명)의 고용이 가능할 경우 6(600명)만 고용하면 백성의 충성도는 떨어지지 않는다. 하지만 너무 귀찮은 일이기에 한 번에 고용하고 식량을 배품으로써 충성도를 유지하는 게 더 편하다.

#### \* 훈련

최대 10명까지 훈련을 시킬 수 있으며, 특히 통솔력이 높을수록 빠르게 훈련이 가능하다. 「삼국지 IV」에서는 전작과는 달리 장수 단위가 아니라 지역 단위의 병력으로 설정되어 있어, 모든 장수가 일괄적으로 훈련에 참여한다. 단, 훈련 시작시 군사의 조언에 주의하도록. 최대 12개월까지 가능하나, 훈련을 하고 있는 장수는 적이 쳐들어 와도 출정할 수 없어 문제가 된다. 또한 훈련도가 100이 되어도 기간이 끝나지 않으면 훈련을 종료하지 않음으로써 기간을 적당히 살펴보고 훈련을 시도해야 한다.

#### \* 제조

노, 강노, 연노, 총차, 발석거 등의 다양한 무기를 만든다. 이러한 무기들은 특히 공성전에서 효과를 발휘하는데, 기술력이 100이 넘어야 등장하는 발석거는 문을 부수고 또한 성 위의 병사를 공격할 수 있는 관계로 엄청난 효과를 발휘한다(발석거만으로도 전투를 간단히 끝낼 수 있다).

#### \* 밀정

어떤 지역에 대한 자세한 정보를 알아내기 위해 밀정을 잠입시킨다. 최대 6개월까지 잠입 기간을 설정할 수 있다. 물론 정치력이 높을수록, 또한 시간이오래 지날수록 많은 정보를 확보할 수 있다. 이 명령은 적국의 침공 이전에 정보를 알기 위해서 사용한다. 그 밖에도 적국에 대해 계획을 쓰기 위해서 일단 정보를 확보할 필요가 있다. 또한 이 명령을 사용하여 찾아낸 재야 장수가 있다면 매력 높은 인재에게 그 지역을 탐색하게 함으로써 재야 장수를 등용할 수도 있다.

### ◎ 인사

#### \* 탐색

특정 지역에 파견되어 재야 장수를 수색한다. '인재등용'의 능력을 가진 인물만 할 수 있는 명령으로, 특히 매력과 정치력이 높은 인재를 보내면 때때로 재야 장수를 데리고 온다(또는 손자병법같은 아이템을 찾아오는 경우도 있다). 초반에 장수를 확보하는 중요한 명령이다.

#### \* 등용

재야 장수나 포로, 또는 인근 도시의 재야 장수나 현역을 고용한다. 역시 '인재' 능력을 가진 사람만이 할 수 있는 명령으로 시중의 조언을 잘 듣도록 하자. 포로의 경우 처음에 등용되지 않더라도 시간이 지나면 마음을 돌리는 경우가 많으니 무조건 잡아둔다.

#### \* 포상

해당 지역의 장수에게 금이나 아이템을 준다. 한 사람에게서는 한 턴에 한 번만 줄 수 있지만, 다른 장수들에게 주는 경우 몇 번이라도 가능하다. 또한 금을 주는 경우 최대 10명까지 한 번에 선택할 수 있다. 아이템의 경우, 되도록이면 능력이 높은 인재에게 주도록 하자. 특히 「삼국지 IV」는 무기가 많은데, 이를 활용하면 100이상의 무력을 지닌 장수가 수없이 등장한다.

#### \* 배품

백성에게 쌀을 배품으로써 인심을 사는 명령이다. 특히 충성도가 60 이하면 반란이 자주 일어나기 때문에 최소한 60 이상의 충성도는 유지할 필요가 있다. 충성도가 올라가는 수치는 쌀의 양이 많을수록, 또한 백성의 인구가 적을수록 빨리 올라간다. 이 명령으로 최대 80까지 올릴 수 있다. 단, 그 이상의 인심을 얻기 위해서는 내정에 충실해야 하며 백성의 인심을 충분히 샀을 경우 의용군이 모집되기도 한다.

### ◎ 외교

'외교'의 능력을 갖춘 인물이 있는 모든 지역에서 가능하다. 「삼국지 IV」에서는 「삼국지 III」에 비해 훨씬 다각적인 외교 정책을 세울 수 있다. 또 강족이나 오환족같은 이민족도 등장함으로써 그 대상을 더욱 넓게 했다.

#### \* 동맹

타국과 동맹을 맺는다. 1년에서 5년까지 동맹 기간을 설정할 수 있다. 파기가 가능하지만 함부로 파기하면 불이익이 있어 서로간의 전투는 어려워 진다. 또한 타국을 침공하는 경우나 타국의 침공을

받을 때 원군을 요청할 수도 있어 좋은 명령이다.

★ 공동

공동 작전을 시행하여 특정 지역을 공격한다.

★ 진상

다른 군주나 강왕, 오환왕 등의 이민족에게 공물을 바침으로써 환심을 산다. 특히 이민족의 환심을 사는 경우, 이들에게 적을 공격해 달라고 부탁할 수도 있을 것이다.



공물을 바침으로써 환심을 살 수 있다.

★ 권고

항복할 것을 권한다. 사실상 모든 면에서 강력한 부대를 확보해야만 가능한 명령이라 할 수 있고, 몇몇 군주는 절대 항복하지 않는 경우도 있다. 이 명령이 유효한 것은 동맹을 파기하는 경우이다. 동맹국에 대해 항복 권고를 계속하게 되면 적대감이 올라가 상대국에서 동맹을 파기하게 된다.

★ 파기

동맹을 파기한다. 이 때 장수들의 충성심과 사기가 떨어질 가능성이 높으므로 상대방 국가에서 파기하도록 유도해야 한다.

★ 요청

이민족에게 타국을 침공해 줄 것을 요청한다. 성공하면 적에게 큰 피해를 입힐 수 있어 전쟁시 도움이 된다.

◎ 내정

개발, 치수, 상업, 기술의 4가지 분야로 구분되어 각각 2명의 내정관을 임명할 수 있다. 내정관은 장수의 신분엔 관계없이 임명할 수 있지만 정치력이 높은 인재가 적합하다. 또한 내정 명령을 수행하는 도중에도 인재 등용 등의 다양한 명령을 수행할 수 있기 때문에 안심하고 최고의 인물들을 내정에 투입하는 것이 좋다. 자금은 현 시점에서 그 분야에 투자한 금액을 말하며 두 내정관의 정치력의 합계에 따라서 줄어드는 양에 차이가 있다. 일반적으로 매달 100 정도의 자금을 사용한다. 이것은 일을 위해 확보한 자금으로 만일, 최악의 경우 현재 지역의 자금이 거의 없다면 내정의 자금에서 융통하는 방법도 있다. 초기에는 개발이나 상업에, 그리고 여유가 있다면 치수나 기술 쪽에 투자하는 것이 좋다. 단, 치수가 너무 낮다면 이것을 먼저 시도할 필요도 있다. 「삼국지 IV」에서는 재해가 상당히 많이 발생하기 때문이다. 내정의 종류는 <표 1>과 같다.

종류	내 용
개발	토지를 개발하여 식량의 수입을 늘린다. 최고 200
치수	홍수와 각종 재해의 피해를 막는다. 최고 100
상업	상업에 투자하여 자금의 수입을 늘린다. 최고 200
기술	무기 제조에 관련된 수준을 높인다. 최고 200

【표 1】 내정의 종류

## ◎ 상인

쌀을 사고 팔거나, 무기와 말을 구입한다. 쌀을 팔 때는 수치가 낮을수록, 쌀을 살 때는 수치가 높을수록 좋다. 상인은 거의 항상 존재하지만 때때로 상가를 열지않는 경우도 있다.

## ◎ 계략

계략은 특히 적과의 전쟁시 더욱 큰 효과를 발휘하며, 적이 제대로 성장하기 어렵게 만든다. 단, 계략을 확실히 성공시키기 위해서는 그 지역에 대해 충분한 정보가 필요함을 잊지 말아야 한다.

### \* 매복

다른 나라에 자신의 장수를 매복시킴으로써 필요한 경우 돌아서게 하거나, 적장들을 꾀어내게 한다. 충성심이 최대인 인물 중에서 능력이 우수한 인재를 활용하는 것이 좋다. 특히 매력과 지략이 동시에 높다면 더욱 좋다. 또는 장군같은 인물을 사용하여 전쟁시 돌아서게 하는 것도 좋은 일이다.

### \* 작적

다른 나라의 장수를 포섭하여 전쟁시 돌아서게 만든다. 특히 적의 군주가 바뀌어 혼란한 상황이거나, 유언 명령 등으로 장수의 사기를 떨어뜨린 후에 사용하면 더욱 좋다.

### \* 구호

적의 대수를 꾀어 반란을 일으키게 한다. 당연히 원래의 적군은 반란군을 침공하려 할테니 서로간의 피해를 늘리는데 아주 좋은 명령이다.

### \* 유언

적의 장수나 민중을 대상으로 유언비어를 퍼뜨린다. 성공하면 큰 효과를 발휘하는데, 때로는 장수에 대해 유언을 퍼뜨리려는데 민중에게 소문이 도는 경우도 있다.

### \* 소화

적 지역에 잠입하여 병량고나 무기고를 불사른다. 당연한 이야기지만, 적의 혼란을 야기하고 적의 식량과 무기를 줄이는데 목적이 있다.

### \* 염탐

적국에 첩자를 보내 내정과 관련된 염탐을 한다. 만일 염탐 중 적의 내정 활동을 확인하게 되면 자국과 관련된 능력치가 올라간다.

## ◎ 조언

### \* 방문

재야에 숨어있는 현사들을 만나 정보를 듣는다. 때때로 장수에 대한 매우 중요한 정보를 주기도 하며, 관로와 같은 술사들은 수명을 늘려주기도 한다. 또한 화타, 길평 등의 의사를 방문하면 병을 치료할 수 있으며 때때로 지역의 능력치에 영향을 주기도 한다. 매우 유용한 명령이므로 가끔씩 방문하여 현사들이 있는가를 살펴보도록 하자.

### \* 조언

군사와 시중에게 조언을 듣는다. 군사는 군사와 관련된 부분, 시중은 주로 내정의 조언을 하며 때로는 양쪽 모두에 대한 조언을 혼자서 하기도 한다. 능력치가 높을수록 더욱 확실한 조언을 들을 수 있다.

## 풍부한 아이템

「삼국지 IV」에서는 전작에 비해 몇 배나 많은 아이템이 등장한다. 옥새의 경우 첫 번째 시대에는 낙양 부근에 있을 것이며, 그 후 손책이나 원술을 거쳐 조조에게 가게 된다. 옥새를 갖고 있는 사람이 전국의 반을 점령하면 황제 등극의 이벤트가 나온다. 아이템의 종류 및 효과는 <표 2>와 같다.

이름	효과	소지
손자병법서	총성+10, 지략+5, 정치력+5	다수 존재
맹덕신서	총성+8, 지략+3, 정치+5	조조
둔갑천서3권	총성+15 지략+2, 천변이 가능하게 된다.	
태평요소서	총성+15 지략+2, 풍변이 가능하게 된다.	
태평청령서	군주 소지시, 모든 병이 1개월 안에 치료.	
청량서	위와 같음	?
적토	총성+15, 일기토시 도망갈 확률 100%	여포->관우
적로	총성+10, 일기토시 도망갈 확률 100%	유비
과황비전	총성+10, 일기토시 도망갈 확률 100%	조조
청공검	총성+14, 무력+9	조조
의천검	총성+15, 무력+10	조조
칠성검	총성+13, 무력+8	

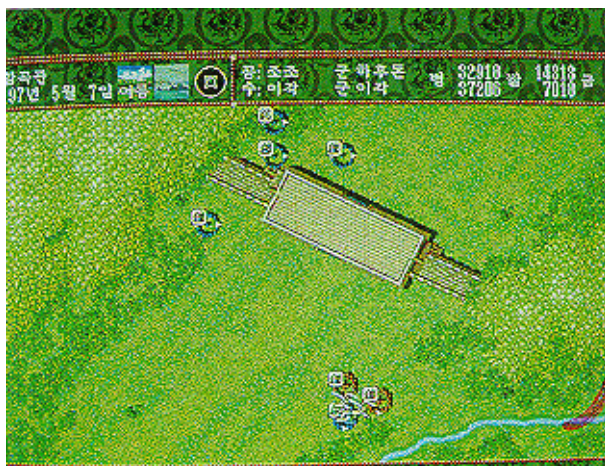


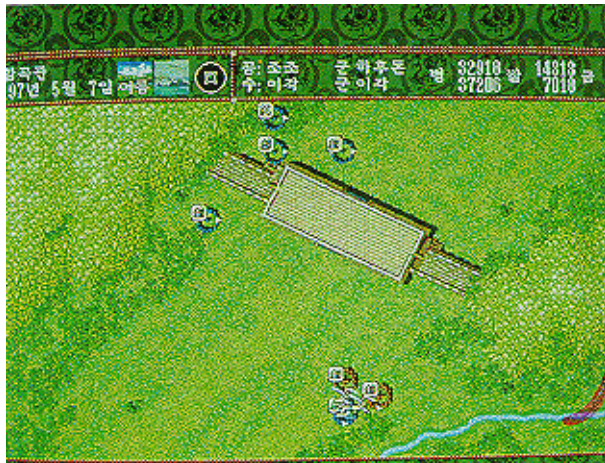
이름	효과	소지
손자병법서	총성+10, 지략+5, 정치력+5	다수 존재
맹덕신서	총성+8, 지략+3, 정치+5	조조
둔갑전서3권	총성+15 지략+2, 천변이 가능하게 된다.	
태평요소서	총성+15 지략+2, 풍변이 가능하게 된다.	
태평청령서	군주 소지시, 모든 병이 1개월 안에 치료.	
청량서	위와 같음	?
적토	총성+15, 일기토시 도망갈 확률 100%	여포->관우
적로	총성+10, 일기토시 도망갈 확률 100%	유비
고황비전	총성+10, 일기토시 도망갈 확률 100%	조조
청공검	총성+14, 무력+9	조조
의천검	총성+15, 무력+10	조조
칠성검	총성+13, 무력+8	
청룡언월도	총성+9, 무력+6	관우
자웅일대검	총성+7, 무력+2	유비
사모	총성+7, 무력+5	장비
삼청고	총성+7, 무력+3	기령
쌍철극	총성+7, 무력+4	전위
유성추	총성+7, 무력+3	왕쌍
방천화극	총성+10, 무력+7	여포
철척사모	총성+7, 무력+3	정보
고정도	총성+7, 무력+3	손건
철파여골타	총성+7, 무력+3	사마가
대부	총성+7, 무력+4	서황
옥새	매력, 통솔력 ->100, 옥새 이벤트 등장.	?

【표 2】아이템의 종류 및 효과

## 야전과 수전, 그리고 공성전

군사와 관련된 전략 게임에 있어 가장 중요한 것은 바로 전쟁이다. 결국 내정을 충실히 하는 것이나, 인재를 등용하는 것이나, 모두 전쟁을 통한 영토 확장에 목적이 있는 것이기 때문이다. 「삼국지 IV」의 전쟁은 장소에 따라 3가지 종류로 나뉘어 진다. 바로 야전과 수전, 그리고 공성전이 있는데, 일반적으로 전쟁은 야전이나 수전을 거쳐 공성전에 이르는 체계로 구성된다(그러나 대개 야전이나 수전을 거치지 않고 바로 공성전으로 들어가는 예가 많다). 공성전에서 방어측은 성 위에서, 공격측은 성 아래에서 전투를 시작한다. 물론 적을 모두 물리치거나, 적의 군주를 물리치면 전쟁은 끝나지만, 성문을 부수는 것도 하나의 방법이다. 문을 부수게 되면 2가지 방법으로써 최종 결전을 치르게 된다. 하나는 병사의 수를 가지고 무조건 승부를 겨루는 것으로 병사가 많은 쪽이 승리한다. 또 하나는 장수의 일기토(일대일 대결)로 승부를 내는 것이다. 1, 3, 5명의 전투로 이기는 쪽이 승리하게 되고, 적장을 거의 모두 사로잡을 수 있는 대단한 비책이다. 따라서 공성전에서 문을 부술 수 있는 발석거 한 대만으로도 전쟁을 간단히 끝마칠 수 있는 점이 「삼국지 IV」의 최대 단점이지만(무력만을 중시하게 됨으로써) 사실상 전투를 쉽게 하고 싶다면 이러한 전투가 훨씬 편하게 된다. 야전의 경우는 전작의 야전과 비슷하다. 다만 높이의 개념이 등장했다. 「랑펠로」 이후 등장한 '높이' 개념으로써 지형 효과와 더불어 '낙석' 등의 계락을 적절히 활용할 수 있다. 야전에서 후퇴하는 경우 공성전에 들어가게 된다.





전투 가운데 하나인 야전

## 부대 편성과 배치

전투를 시작하기 위해서 우선 부대의 편성이 필요하다. 한 번에 전투에 참가할 수 있는 부대는 총 5개이다. 그리고 각 부대에는 한 명의 대장과 두 명의 부장, 이렇게 최대 세 명의 장수를 둘 수 있다. 각각의 부대에 배치할 수 있는 인원은 최대 300명(장수 3명을 두었을 때)이다. 그리고 무기나 말이 충분하다면 기병, 궁병, 노병 등으로 변화를 줄 수 있다. 부대 배치에 있어 먼저 대장은 통솔력이 높은 인재로 한다. 통솔력이 높을수록 전투시에 부대의 피해가 적으며 많은 이동을 할 수 있다(물론 기병은 더 많이 이동할 수 있다). 그리고 일기토에 대비하여 무력이 높은 장수를 한 명은 배치할 필요가 있고, 많은 계락을 사용하는 군사를 한 명 배치함으로써 부대의 체계가 완성된다. 만일 부대의 장수들이 모두 지략이 낮으면 계락에 걸려들어 큰 피해를 볼 수도 있다. 부대의 편성을 마치게 되면 본격적으로 전투를 시작하게 된다.

## 다양한 전투 명령

전투 체계도 매우 다양하게 변화였다. 명령을 내릴 부대를 임의로 선택할 수 있으며, 또한 다양한 명령들이 아이콘화 되어 수행된다. 명령을 내리는 형태는 두 가지이다. 아군 부대를 클릭했을 때, 적의 부대에 칼이 교차된 아이콘이 나오면 적의 부대를 클릭하여 통상적인 공격(활, 노 공격이나 돌격, 또는 일기토나 일제 공격 등)과, 아군의 부대를 한 번 더 클릭했을 때 계락이나 호통 등의 기타 요소이다(호통의 경우도 능력이 있는 장수만 사용할 수 있으며, 특히 장비 같은 인물이...).

## 계락 및 특수 명령

### ◎ 계락

'능력'으로 구분되어 있으며, 상황에 따라서 다양한 계락을 사용한다.

#### \* 화계

가장 단순하지만 가장 확실한 기술이다. 날씨가 맑을 때, 그리고 야전이나 성 아래에서 사용할 수 있는 계락이다. 해당 방향으로 화계를 사용하면 바람의 방향에 따라 번져 나간다(적을 혼란에 빠뜨려 피해를 입히는데 목적이 있다).

#### \* 낙석

성 위나 높은 지형에서 아래쪽으로 돌을 굴린다. 특히 성 위에서 방어를 할 때 유용한 계락이다. 문을 부수거나 아래에서 올라오려는 적에게 돌을 굴려 큰 피해를 입힐 수 있다(단, 이 경우 적이 바로 아래에 있어야 한다. 따라서 먼거리에서 발석기로 공격하는 적에게는 무용지물이다).

#### \* 혼란

적을 혼란에 빠지게 한다. 명령을 내릴 수 없으며, 방어가 약해진다.

#### \* 내분

적을 속임으로써 적들끼리 싸우도록 한다. 날씨가 흐리면 더욱 잘 먹히는 명령으로, 적들이 뭉쳐있는



경우에 유용하다. 성공하면 아군의 피해는 거의 없이 적들끼리 피해를 받도록 할 수 있다.

★ 천변

매우 황당한 계략이다. 제갈량과 장로 등의 인물만 가능한 계략으로 날씨를 마음대로 바꾼다. 전투에 도움을 주기도 한다.

★ 풍변

역시 황당한 계략. 바람의 방향을 바꾸어 화계에 유리하도록 한다. 풍변은 의외로 사용하는 인물들이 많다.

★ 낙뢰

가장 황당하며 무의미한 계략. 처음에는 가지고 있는 인물이 없고 전투를 하면서 생기거나, 재야 인사에게서 배우곤 한다. 낙뢰를 사용하기 위해서는 폭우가 내리는 상황이어야 하며, 사용하면 무작위로 낙뢰가 떨어진다. 문제는 아군도 가리지 않고 무차별로 공격(?)한다는 점이다. 따라서 최악의 경우 아군이 더 많은 피해를 입을 수도 있으며, 낙뢰를 맞으면 부대에 대한 명령이 제대로 되지 않고 계략도 사용할 수 없다. 또 장수의 체력이 떨어지는 등 피해가 심각하기 때문에 절대로 사용해서는 안된다.

◎ 정전

정전 협정을 맺고 전쟁을 중지한다.

◎ 개성

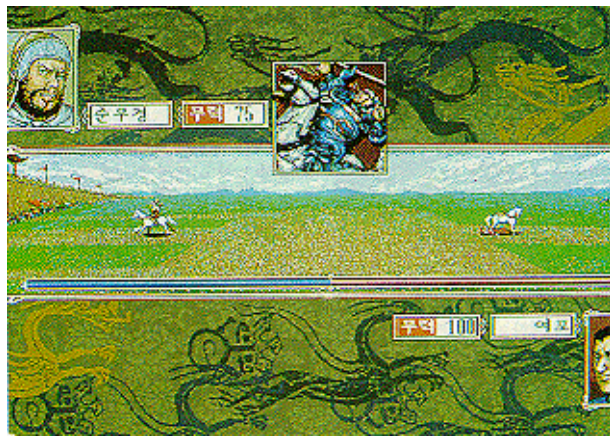
방어측의 입장에서 성문을 열고 달아난다. 단, 실패할 수도 있다.

◎ 배반

적장에게 반란을 사주하거나 매복시켜 놓은 아군의 장수, 또는 적군의 포섭한 장수를 배반시킨다.

◎ 호통

장군급 대부분이 가능한 명령으로 때때로 아군의 사기를 높이고 적군의 사기를 낮추지만, 거의 대부분 효과가 없다(심지어 여포, 장비같은 인물의 호통도 쓸모없는 경우가 있다).



장수들끼리 승부를 결정짓는 일기토

## 통상 공격

◎ 통상

일반적인 공격으로 통솔력과 병력, 그리고 훈련도 등에 영향을 받는다.

◎ 화살

장거리 공격이 가능하며 궁, 노의 여러가지 무기를 사용한다. 가장 좋은 것은 연노로, 먼거리에서 상당한 피해를 입힐 수 있다.

◎ 불화살

궁병만 할 수 있는 명령으로 화공의 효과를 갖고 있다.

◎ 일제

여러 부대가 동시에 공격함으로써 포위 공격의 효과를 본다. 성 위에서는 할 수 없다.

◎ 돌격

적 부대에 돌격한다. 아군이 강력한 경우 뚫고 나가는 경우가 많고, 적의 군주를 집중 공격하여 빠르게 전투를 끝내는 경우가 아니면 아군의 피해도 많아 그만 두는 것이 좋다.

◎ 일기

일기토를 한다. 물론 거절하는 경우도 있다.



하늘의 도움으로 천하를 통일했으니...

## 분석을 마치면서

너무 급하게 게임을 한 것이 아닌가하는 생각이 든다. 물론 「삼국지 IV」는 이미 오래 전에 DOS/V용으로 해 보았지만, 한글버전으로 더욱 깊게 진행했으면 하는 아쉬움이 남는다. 10월에서 12월에 걸쳐 너무나도 많은 인기 제품이 등장할 것으로 보인다. 「삼국지 IV」를 비롯한 「커맨드 앤드 컨커」, 「워크래프트 2」, 「승룡 삼국지」, 그리고 「은하영웅전설 IV EX」 등등. 과연 어느 제품이 인기를 끌 것인지 소비자의 한 사람으로서 궁금하지 않을 수 없다. 그러나 어떤 의미건 「삼국지 IV」는 그 중에서도 독보적인 존재가 아닐까 생각한다. 물론 그것이 단순히 관심에서만 비롯된 것이라 해도...

사운드	★	★	★		
그래픽	★	★	★	★	
난이도	★	★	★		

