



## 게임컴 심시티 2000

### 미래의 도시를 내 손으로!!

이 게임은 사용자가 한 도시의 시장이 돼 도시 계획을 세우고 세금을 거두어 각종 시설물을 만드는 등 사람이 살기에 가장 알맞는 미래 도시를 만드는 데 그 목적이 있다. 따라서 사용자 마음껏 도시를 만들 수 있다. 하지만 도처에 태풍과 지진과 같은 자연 재해가 도사리고 있으며, 교통 문제를 비롯한 공해, 실업 등 많은 어려움들이 나타나기도 한다. 또 때로는 우주에서 온 로봇 괴물(몬스터)이 나타나 도시를 파괴하기도 한다. 하지만 사용자는 그에 대처할 수 있는 권한을 갖고 있으므로 할 수 있는 모든 작업을 해 도시를 꾸며나가야 한다. 사용자가 만든 도시가 사람들이 모두 떠난 유령 도시가 될 것인지, 아니면 환상의 도시가 될 것인지... 그것은 바로 사용자의 손에 달려있는 것이다.

### 심시티 2000, 이렇게 달라졌다!!

이 게임은 과거에 등장했던 「심시티」에 비해 많은 부분에서 다음과 같이 상당한 발전을 이루었다.

#### \* 첫째, 그래픽 수준

「심시티」의 그래픽이 EGA 수준이었는데 반해 이 게임은 슈퍼 VGA 전용으로 고해상도의 화려한 그래픽을 자랑한다. 또한 대각선 방향에서의 투사 방식으로 되어 있어 더욱 깨끗하고 실감나는 화면을 제공한다.

#### \* 둘째, 지형의 높고 낮음

「심시티」는 단순한 평면 방식이지만, 이 게임은 32단계의 높이를 제공하므로 협곡이나 언덕 등의 처리가 가능하게 되었다. 또한 지상 뿐 아니라 지하도 묘사되어 있어 지하철이나 터널 등의 건설도 가능하다.

#### \* 셋째, 수도 설비의 사용

수도 설비를 위한 각종 시설들을 만들 수 있어 더욱 사실감 있는 시뮬레이션이 가능해 졌다.

#### \* 넷째, 신문

「심시티」에서는 매년 불만 사항을 단순하게 표시하는 정도였으나, 이 게임에서는 신문이 등장해 좀 더 현실감을 느낄 수 있으며 더욱 더 많은 정보를 알 수 있다.

#### \* 다섯째,

「심시티」에서는 3가지 기본 지역(주거, 공업, 상업 지역)의 크기가 정해져 있었다. 하지만 이 게임에서는 타일 방식으로 처리하여 기본 지역 뿐 아니라 공항, 항구 등의 크기도 마음대로 정할 수 있게 되었다.

#### \* 여섯째, 다양한 시설

병원과 감옥, 교육 시설 등이 등장한다. 그리고 학력 지수가 새롭게 영향을 미치는 요소로 등장했으며 유흥 시설도 늘어나 공원, 운동장 뿐 아니라 동물원, 마리너 등도 만들 수 있게 되었다.

#### \* 일곱째, 교통

교통이 매우 다양하게 처리되었다. 지하철, 버스 정류장, 고속도로 등이 등장하여 입체적인 교통 설비를 만들 수 있다. 이 밖에 채권을 발행하여 돈을 빌리기도 하고, 재해가 발생했을 때는 즉시 경찰이나 소방 대원, 심지어 군대까지 출동시켜 적극적으로 재해에 대처할 수 있다. 또한 유틸리티 형태로 되어 있던 지형 에디트 기능이 내장된 것도 「심시티」에 비해 커다란 차이점이다.

### 새로운 도시를 건설하자

## 난이도 및 시대 선택

처음 화면에서 Start New City를 선택하면 도시의 지형이 만들어지면서 도시 이름과 난이도 등을 조정하는 화면이 나온다. 이름은 아무거나 상관없지만 그 밖의 조건은 잘 결정해야 한다. 난이도는 여러 조건에 영향을 미친다. 난이도가 높을수록 처음의 자금의 양도 적어지고 경제발전도 잘 안되며 재난은 더욱 거세진다. 따라서 게임을 처음 해보는 사용자는 가장 쉬운 Easy로 하는 것이 좋다. 난이도를 정했으면 1900년, 1950년, 2000년, 2050년까지의 시대 중에서 한 시대를 고른다. 어느 시대를 선택해도 좋지만 시대에 따라 사용 가능한 기술과 시민들의 요구 등에 차이가 있다. 물론 나중으로 갈수록 사용 가능한 기술이 많아지는 대신 시민들의 요구나 인구, 전기 소비량 등은 늘어난다. 그러므로 미래로 갈수록 인구는 빨리 늘 수 있지만 그만큼 도시의 문제도 많아진다. 모든 조건을 선택했으면 Done을 누른다.

## 신문 기사를 잘 읽는다

게임 시작 즉시 사용자의 도시가 발견되었다는 기사가 실린 신문이 화면에 나온다. 신문에는 그 밖에도 많은 제목의 기사가 있는데, 각 기사 제목을 클릭하면 그 기사의 내용을 볼 수 있다. 일반적으로 신문은 특별한 사건이 있을 때 나온다. 만약 신문 메뉴에서 Subscription을 선택하면 1년에 두 번 신문이 나온다. 만약 신문이 나온다면 모든 기사를 잘 보도록 한다. 신문에는 도시 안팎에서 일어나는 일들이 기사화 되어 나오고, 도시의 문제점이나 어떤 사건 등에 대해서도 나온다. 예를 들어 발전소의 수명이 다 되어 간다면 몇 년 전부터 신문에서 발전소의 운영에 대한 기사를 볼 수 있다. 신문을 다 읽었으면 왼쪽 위쪽의 네모를 선택한다. 그러면 신문이 사라진다(만약 신문을 보고 싶다면 상단 메뉴 바(Menu Bar)의 신문 메뉴에서 각 신문을 선택한다. 인구가 늘어나면 신문의 종류도 많아지는데, 각 신문은 같은 내용이라도 다른 시각에서 기사를 썼다).

## 시티 윈도우

시티 윈도우(City Window)에서는 건물을 짓거나 재해를 막거나 도로를 만드는 등의 모든 일을 하게 된다. 맨 위에 있는 것은 메뉴 바로 게임을 저장하거나 끝내는 등의 명령 외에 게임 속도나 재해, 신문 등에 대한 메뉴를 포함하고 있다. 그 아래 놓여진 것은 타이틀 바(Title Bar)로 현재 연도와 개월, 그리고 도시의 이름과 재정이 표시된다. 가운데에는 사용하게 될 지형을 보여주는 작은 화면이 있다. 작지만 오른쪽 옆과 아래쪽의 화살표 버튼을 선택하면 원하는 곳으로 이동하므로 전체 지형의 모습을 볼 수 있다. 물론 더 큰 화면을 볼 수도 있다. 지형 화면 오른쪽 위에 있는 줌 박스(Zoom Box)를 클릭하면 지형 화면 확대되고 다시 한번 클릭하면 원래의 크기로 돌아온다.



처음 시작한 지형에는 땅과 강, 그리고 약간의 나무 외에는 아무 것도 없다. 사용자는 아무 것도 없는 이 땅에 도시를 건설해야 한다. 화면 왼쪽에 아이콘으로 된 도시 툴 바(City Tool Bar)가 있다. 이제부터 이 아이콘을 사용해 필요한 모든 일을 한다. 먼저 시민들이 살 곳, 즉 주거 지역(Residential Zone)을 건설해야 한다.

## 주거 지역을 만들자

주거 지역을 만들고자 하는 곳으로 이동한다. 되도록이면 넓고 평평한 지형이 좋다. 이동한 후에는

알아보기 쉽도록 확대(Zoom In) 버튼을 눌러 지형을 확대한다. 그런 다음, 주거 지역으로 커서를 이동해 잠시 클릭하면 두 개의 메뉴가 나온다. 하나는 밀도가 작은 주거 지역(Light Residential)이고, 다른 하나는 밀도가 높은(Dense) 주거 지역인데, 밀도가 작은 지역이 밀도가 높은 지역에 비해 인구도 적도 가격도 반밖에 되지 않는다. 어느 쪽이든 원하는 것을 선택하고 원하는 지형 위치로 커서를 옮긴다. 그리고 마우스 버튼을 누르고 커서를 이동키면 회색의 사각형이 나타난다. 이 사각형은 주거 지역의 크기를 정하는 것이다. 원하는 크기가 되었을 때 마우스 버튼을 놓으면 녹색의 사각형이 만들어진다. 주거 지역은 녹색, 공업 지역은 노란색, 상업 지역은 보라색으로 나온다(밀도가 작은 지역은 밀도가 높은 지역에 비해 흐리다). 크기는 마음대로 할 수 있으나 모든 지역은 도로에서 3타일 이내의 거리에 있을 때만 발전할 수 있다. 만약 그 이상의 거리라면 전기를 연결해 주더라도 건물이 들어서지 못한다. 한 블록의 크기는 6x6이 가장 알맞다(어떤 지역을 설정하고 그 위에 길을 내 블록을 정해도 되지만 그렇게 되면 길을 내줄만큼의 공간을 지역으로 만드는데 돈을 낭비한 셈이다). 만약 원치 않는 곳을 선택했을 경우 <Shift>키를 누르면 지정한 장소가 없어진다.

## 공업 지역을 만들자

주거 지역을 설정한 후에는 공업 지역(Industrial Zone)을 설정한다. 공업 지역은 사람들이 일을 하는 곳이다. 공업 지역의 입지 조건은 공해 때문에 주거 지역과는 조금 떨어져 있어야 하지만, 주거 지역과의 교통은 좋아야 한다(만약 교통이 불편하면 사람들은 이동하지 않을 것이다). 또한 나중에 항구와의 연결도 생각해야 하며, 기차를 만들어 둘 공간도 남겨놓는 것이 좋다.

## 상업 지구를 만들자

다음에는 사무실과 상점을 위한 상업 지구(Commercial Zone)를 설정한다. 상업 지구는 되도록 주거 지역과 가까운 위치가 좋다. 세 지역의 크기는 도시의 발전에 있어서 가장 중요하다. 되도록 주거 지역은 상업 지역과 공업 지역을 합친 것과 비슷한 크기가 적당하며, 상업 지역과 공업 지역은 비슷한 크기로 해야 한다(인구 10만 이하인 도시는 공업 지역이 더 중요하고, 10만 이상의 대도시에는 상업 지역이 더 중요하다).

## 전기 공급은 필수

세 가지 기본 지역을 만들었으면 다음에는 도시 발전에 필수 요소인 전기를 공급해 주어야 한다. 전력 버튼에는 2가지 메뉴가 있는데 하나는 전선이고 또 하나는 발전소이다. 처음에 발전소를 만들 때는 값도 싸고 생산량도 많은 석탄 발전소가 알맞다. 발전소를 정하고 지형으로 커서를 이동시키면 회색의 사각형이 나타나는데, 이것은 발전소의 크기를 알려주는 것이다. 적당한 장소에 사각형을 위치시키고 마우스 버튼을 클릭하면 발전소가 세워진다. 발전소를 세웠으면 전기를 사용하기 위한 전선을 연결해야 한다. 모든 지역에 전선을 연결할 필요는 없다. 지역 개발이 시작되어 건물들이 들어서면 건물을 통해서 전기가 흐르게 된다. 전기가 공급되면 조금씩 발전이 시작된다(단, 대부분의 시설은 만든 후 다음 해가 되어야 작동하기 시작한다).



이제부터 도시가 발전하기 시작한다.

## 도로를 건설하자

이제 지역간의 교통을 위해 도로를 만든다. 도로 메뉴를 선택하면 5개의 메뉴가 나오는데, 그 중에서

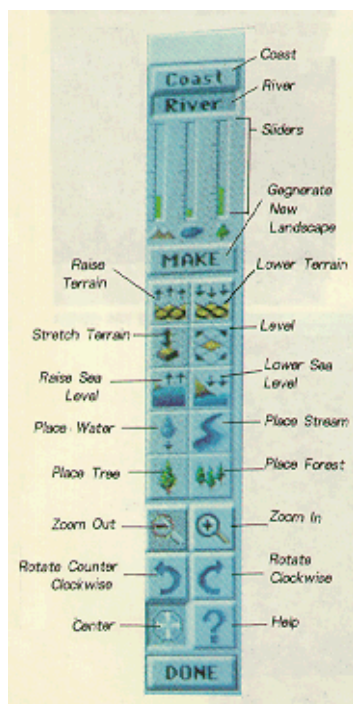
도로를 선택하고 원하는 곳으로 이동한다. 도로를 놓고자 하는 곳을 정하고 커서를 옮기면 회색줄이 나오며, 마우스 버튼을 누르면 도로가 만들어 진다. 도로 사이의 간격은 어느 정도이건 상관없지만 블록의 크기는 6x6을 넘지 않도록 한다. 그러나 만약 도시를 멋지게 하고 싶을 때에는 그보다 큰 블록을 설정하고 가운데 개발이 되지 않은 곳에 공원이나 숲 등을 만들어도 된다(하지만 블록이 클수록 교통 문제는 복잡해 진다). 이로써 지역은 발전하기 시작하고 점차 인구도 늘어나게 된다.

## 각종 시설을 세운다

인구가 어느 정도까지 늘어나면 시민들의 요구가 생긴다. 경찰서, 소방서, 병원과 같은 공공 기관들과 학교, 공원과 같은 시설들의. 가능한 모든 요구를 들어주는 것이 좋다. 그렇지만 항상 최소한의 여유 자금은 있어야 한다. 그리고 건물이 조금씩 들어서면 물을 공급해야 한다. 물이 없으면 빠른 발전을 기대할 수 없다. 여러 대의 펌프를 강이나 호수 근처에 설치하고 전선을 연결한 후에 파이프를 건물 아래까지 연결한다. 건물이 들어서면 그 밑에 작은 파이프가 생기므로 큰 파이프를 건물 아래까지 만들어 줄 필요는 없다. 단지 파이프의 연결이 안될 경우에만 연결해 준다.

## 지형 에디트

새로운 지형을 만들려면 Edit New Map을 선택한다. 그러면 잠시 후 어떤 지형이 만들어 지고 게임 화면과 비슷한 화면이 나온다. 이것이 바로 지형 에디터(Terrain Editor)이다.



## Coast와 River

화면 왼쪽의 메뉴를 보면 「심시티」와는 다르다는 것을 알 수 있다. 맨 위에는 Coast와 River가 있는데, 이것은 각각 바다와 강을 만들 때 필요하다. 최소한 둘 가운데 하나는 있어야 한다. 발전에는 바다보다는 강이 더 알맞다. 그 아래에는 그래프가 있는데 이것은 산과 물, 숲의 비율을 정하는 것이다. 이 그래프를 적당한 크기로 정하고 그 아래의 Make를 선택하면 그 비율에 맞추어 새로운 지형을 만들어 낸다. Make를 선택할 때마다 매번 다른 지형을 만들어준다. 마음에 드는 지형이 나오면 이제 아래쪽의 명령어들을 사용하여 지형을 고친다. 강폭이 너무 좁으면 항구가 발전할 수 없으며 큰 다리도 만들어 줄 수 없으므로 주의하고, 가능한한 평평한 지형을 만든다. 그 이유는 도로를 건설하기 좋게 하기 위해서이다. 굴곡이 너무 심하면 지역을 만들기도 어렵고 도로도 이상하게 되기 쉽다.

## Raise/Lower Terrain

Raise/Lower Terrain을 사용한다. 어떤 장소를 선택하고 클릭하면 땅이 높아지거나 낮아진다. 평평한

지형을 만들려면 Level Terrain이 편하다. 처음 한 장소를 선택하고 마우스 버튼을 클릭한 채 커서를 이동하면 모두 처음 정한 곳과 같은 높이가 된다. 그리고 Stretch Terrain 명령은 한 장소를 정하고 마우스 버튼을 클릭한 채 커서를 위아래로 움직이면 지형이 높아지기도 하고 낮아 지기도 한다. 이것으로 피라미드나 협곡을 만들 수도 있다. 물을 선택하고 누르면 원하는 위치에 물이 만들어 진다. 강은 물에서 시작하며 선택만 하면 지면을 따라 복잡하게 생긴다. 그리고 해수면을 높이고 낮출 수도 있다. 원하는 지형을 만들었으면 Done을 선택한다. 그러면 그 도시에서 새로운 게임을 할 수 있다. 하지만 도시 개발을 시작한 후에 지형 에디터로 돌아올 수는 없다. 지형 에디트를 하려면 많은 자금을 들여 불도저 명령을 이용하거나 지금까지 개발한 도시를 포기하고 처음부터 다시 시작해야 한다.

## 풍부한 메뉴



### 불도저(Bulldozer)

#### \* Demolish/Clear

어떤 시설이 잘못 놓여졌거나 건물을 부수고자 할 때 사용한다. 인공적으로 만들 수 있는 모든 것을 파괴할 수 있는데, 기본 지역은 그대로 존재하며 위에 만들어진 건물이나 시설만을 파괴한다. 파괴한 후에 한 번 더 누르면 깨끗하게 만들어 주는데 반드시 깨끗하게 만들어 줄 필요는 없다.

#### \* Level Terrain

지형 에디트의 명령과 같은 것으로 대신 자금이 필요하다.

#### \* Raise/Lower Terrain

지형 에디트의 명령과 같으며 땅의 높낮이를 조절할 때 사용한다. 단, 주변의 건물을 파괴하는 경우도 있다.

#### \* De-Zone

발전하지 않은 주거나 상업, 공업 지역을 없앨 때 사용한다.

### 경관(Landscape)

#### \* Tree

원하는 곳에 나무를 심으며 여러번 누를 경우 같은 곳에 계속 나무를 심어 숲으로 만든다. 나무를 심으면 땅의 가치가 높아지며 휴식을 취할 공간을 제공하고 공해를 막는데 커다란 역할을 한다(공해를 방지하는 데는 공원과 같은 휴식 시설보다는 숲을 만드는 것이 효과적이다).

#### \* Water

물을 만들어 주는 명령으로 나무와 마찬가지로 땅의 가치를 높여주며 수원으로도 사용할 수 있다.

### 긴급 사태(Emergency)

재해가 발생했을 때만 사용할 수 있는 것으로 경찰, 소방 대원, 군대 등을 출동시켜 재해를 막는다. 출동할 수 있는 경찰과 소방 대원의 수는 도시 전체의 경찰서와 소방서의 개수와 같다. 각종 재난에 따라 대처 방법이 다른데, 소방 대원은 불을 끄고 모래독을 쌓는 일을 하며 경찰은 폭동 진압, 모래독 쌓기, 그리고 화재시 소방 대원을 지원하는 역할 등을 한다. 군대는 이러한 작업을 도와주기도 하며 몬스터가 빨리 사라지는데 도움을 준다.

### 전력(Power)

#### \* Power Line

전기 공급을 위해 전선을 가설한다. 반드시 필요한 작업이지만 전선도 전기를 소비한다. 너무 많은 전선을 만들면 쓸데없이 전기를 낭비하게 되므로 되도록 불력과 불력 사이에는 한개 정도의 전선만 만들어 준다.

#### \* Power Plant

발전소를 만든다. 나중으로 갈수록 종류가 많아지며 신문 기사에서 그 내용을 볼 수 있다. 예를 들어 핵융합 발전소는 2050년 정도에 발명된다. 각각의 발전소는 발전 용량과 효율, 그리고 공해율 등의 차이가 있다. 대부분 50년의 수명을 가지고 있으며 수력 발전과 풍력 발전만 수명이 무제한이다. 단지 수력과 풍력, 그리고 태양열 발전은 날씨 변화에 따라 출력에 차이가 있다. 또한 수력은 폭포에만 설치할 수 있고, 풍력은 고도에 따라 출력이 다른 단점이 있다(높을수록 출력이 강하다). 가장 공해율이 높은 발전소는 석탄 발전이며 원자력 발전은 공해율은 높지 않다. 하지만 원자로 용융(고체가 열에 녹아 액체로 되는 일)의 위험이 있다. 마이크로 웨이브 발전도 때로 전파가 어긋나 사고가 일어나는 경우도 있다. 핵융합 발전소는 효율이 높고 사고도 없어 안전하며 공해도 없다. 충분한 자금이 되면 핵융합 발전소 한 두개면 충분한 전기를 생산할 수 있다. 또한 풍력과 태양열 발전을 조합하면 날씨 변화에 관계없이 지속적인 전력 생산이 가능하다. 그리고 전력 공급량은 항상 5% 이상은 되어야 한다. 그 이하일 경우 때때로 전기가 끊어지는 지역이 생기기도 하며 발전 속도가 늦어진다. 전기 소비량은 시대에 따라 조금씩 다르지만(당연히 미래일수록 전기 소비량이 높다) 대개 3타일마다 1Mw정도 필요하다.

### 식수(Water)

물이 부족하더라도 도시를 건설할 수 있지만 밀집한 대도시로 성장할 수는 없다. 기본적인 식수 공급 시스템은 수도관과 펌프만으로 이루어지나, 충분한 공급을 위해 더 많은 메뉴가 준비돼 있다. 물의 공급은 색으로 표시되며 밝은 푸른색일 때 물의 공급이 원활한 것이다. 그래프에서 충분한 공급이 된다고 해도 때로는 공급이 안되는 경우도 있으므로 가끔씩 공급 상태를 점검한다.

#### \* Pipe

물을 끌어주기 위해 수도관을 설치하는 것이다. 건물이나 시설들이 지어지면 지하에 작은 십자형 수도관이 생긴다. 그러나 그 수도관 사이사이를 연결해 주어야 하며 펌프로부터 연결해 주기도 해야 한다. 수도관은 건물 아래 수도관 사이의 빈 곳에만 설치해도 되나, 충분한 공급을 위해 주 선로는 조금씩 만들어 두는 것이 좋다.

#### \* Water Pump

물을 끌어올려 공급해 주기 위한 것이다. 강이나 호수 근처에 설치하면 육지에 설치하는 것에 비해 두배 정도의 물을 끌어올릴 수 있으므로 되도록 물 근처에 대량의 펌프를 설치해야 한다. 단, 바닷가에서는 보통 때와 같은 양의 물 밖에는 끌어올릴 수 없다. 만약 강이나 호수가 매우 멀리 있을 경우에는 물을 만들어 주어도 강가에 있는 것과 같은 효과를 줄 수 있다.

★ Water Tower

급수탑은 건조한 기후가 계속될 때 충분한 물의 공급을 가능하게 해 준다.

★ Treatment

이 설비는 도시에서 사용한 물을 정화하고 다시 순환시키는 시스템이다. 물의 공급을 늘리고 급수탑과 같이 건조한 기후로 인한 식수 부족을 줄일 수 있다.

★ Desalinization

바닷물에서 염분을 제거하기 위한 것으로 바닷가에서 가장 효과적이지만, 강가에서도 많은 물을 공급할 수 있으므로 가끔 설치해 주는 것이 좋다. 자체적으로 펌프를 가지고 있기 때문에 펌프는 필요치 않으며, 강가에 설치한 펌프에 비해 두배 정도의 물을 공급할 수 있다.

## 포상(Reward)

만약 도시의 인구를 어떤 수준으로 올리게 되면 이 메뉴를 사용할 수 있게 된다(잠깐 인구가 올라갔다가 다시 내려가도 계속 쓸 수 있다). 이 명령들은 사용자의 활동에 대한 포상과도 같은 것으로 계획 환경 도시(Arcology)를 제외하고는 만드는데 특별한 자금은 필요치 않다. 계획 환경 도시는 돈이 되는대로 만들어 주는 것이 좋다.

★ Mayor's House

인구 2천의 작은 도시가 되면 자신의 집을 건설할 수 있다. 집에서는 몇 명의 사람을 고용하며 매년 방문객이 찾아온다.

★ City Hall

인구 1만의 도시가 되면 시청을 건설할 수 있다. 시청을 건설하는데 돈은 필요치 않으며 시청은 도시의 각 지역의 비율을 알려준다.

★ Statue

인구가 3만으로 늘어나면 시장, 즉 사용자의 동상을 세울 수 있다. 비둘기가 동상에 앉기도 한다.

★ Base

인구 6만의 도시가 되면 자동적으로 군사 기지를 만들 것인지 묻는다. 군사 기지는 장단점이 있다. 군사 기지를 만들기로 하면 지도상의 어딘가에 어떤 종류의 기지가 생긴다. 장소와 종류는 정할 수 없지만, 종류는 도시의 상황에 따라 다르게 나타난다. 예를 들어 바다가 있으면 해군 기지가 생길 것이고, 평야라면 공군 기지가 생긴다. 언덕이 많으면 육군 기지가 생기며 구름이 너무 많으면 미사일 기지가 생긴다. 군사 기지는 전기와 물의 공급을 필요로 하지 않는다. 군사 기지가 생기면 더 많은 고용 증가 효과가 있으며, 많은 손님을 제공하므로 주변의 상업 지역 발전에 커다란 도움을 준다. 또 우주에서 몬스터가 습격해 올 때 빨리 사라지도록 하기도 한다. 그러나 범죄가 늘어날 가능성이 있으며 교통 소통이 나빠지기도 한다. 만약 미사일 기지가 생긴다면 그것은 각종 재난보다 더 나쁜 영향을 줄 수도 있다. 미사일 기지는 상업 발전 등에도 도움을 주지 못할 뿐더러, 몬스터의 공격에 대처할 수도 없고 핵 누출의 위험을 안고 있다.

★ Llama Doom

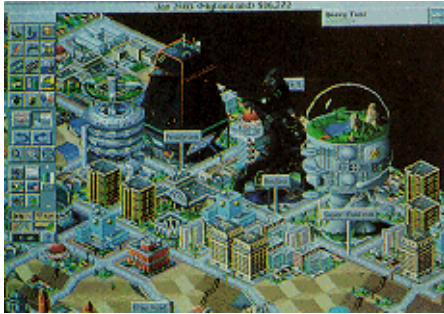
인구 9만이 되면 멋진 전망대를 만들 수 있다. 이 전망대는 매년 수많은 관광객을 끌어들이는 것이며, 동시에 상업 발전에 큰 도움이 될 수 있게 한다. 그러나 모험을 좋아하는 젊은이들은 때때로 이곳에서 번지 점프와 같은 위험한 스포츠를 하기도 한다.

★ Arcology

인구 12만의 대도시가 되면 더 이상 도시를 늘리기 힘들다. 그러나 계획 환경 도시를 만들 수 있게 되면 그 문제는 해결된다. 한 개당 3만에서 6만에 이르는 인구를 수용할 수 있는 계획 환경 도시는 세가지 기본적인 지역을 가지고 있으며 동시에 자체적인 교통 시설과 수도 시설, 유흥 시설까지 갖추고



있기 때문이다. 여기에는 4가지 종류의 계획 환경 도시가 있는데, 2000년부터 50년 간격으로 하나씩 개발된다. 각각 수용 인구나 환경 등의 차이가 있으며 공통적으로 고집적 도시의 단점을 가지고 있다. 바로 높은 범죄율과 공해율, 그리고 교통 문제가 그것이다. 특히 Plymouth Arco가 가장 나쁜 환경을 가지고 있다. 계획 환경 도시 주변에는 숲과 경찰서를 만들어 주어야 한다. 동시에 충분한 교통 환경을 만들어 주는 것도 도움이 된다. 계획 환경 도시를 만들기 시작하면 도시의 인구는 거의 끝없이 증가할 수 있다. 하지만 공해, 범죄, 교육과 같은 기본적인 문제가 해결되지 않으면 인구 증가도 한계가 있다.



완성된 계획 환경 도시

## 도로(Road)

### \* Road

일반적인 길을 가리킨다. 보통의 길만으로도 교통 소통은 가능하지만 심한 교통 문제 해소에는 별다른 도움이 되지 않는다. 그러므로 중요한 도로는 대개 2차선으로 해야 한다.

### \* HiWay

고속도로는 일반도로에 비해 두배 이상의 차량을 통과시킬 수 있다. 또한 더 빠른 속도로 차량이 통과할 수 있으므로 도로보다 비싼 반면, 더욱 효과가 좋다.

### \* Tunnel

언덕이나 산을 돌아가야 할 때 좋으나 매우 비싸다는 단점이 있다. 터널은 직선으로 되어야 하므로 높이가 서로 다르면 연결할 수 없다. 만일 파이프나 지하철이 이미 지나가고 있다면 터널을 뚫을 수 없으며, 빠져나갈 길이 없는 경우에도 터널을 만들 수 없다. 터널을 만들 수 없을 경우에는 그 이유나 나온다. 터널을 만들 수 있다면 터널의 가격이 나오고 결정을 내릴 수 있다.

### \* Onramp

고속도로와 도로를 연결할 때 쓰인다.

### \* Bus Depot

보통의 도로에서 교통이 매우 복잡한 지역이 있다면 버스 정류장이 특히 효과적이다. 버스는 승용차보다 더 많은 승객을 태울 수 있으며, 승객 수에 비해 공해도 훨씬 적게 발생시키기 때문이다(공해의 가장 큰 원인은 공장이 아니라 자동차이다). 만약 버스 정류장이 제대로 작용한다면 오래지 않아 그 주변의 차량수가 눈에 띄게 줄어든 것이며 땅의 가치도 약간 올라간다. 버스는 약간의 투자로 교통 문제를 해결해 주며, 공해의 주범인 자동차를 줄일 수 있기 때문에 매우 효과적인 교통 시설이다.

## 철도(Rail)

철도는 도로에 비해 훨씬 효율적인 교통 시설이다. 더 많은 승객을 태울 수 있을 뿐 아니라, 공해도 거의 발생시키지 않는다. 또한 공업 지역을 위한 물자 보급에도 커다란 역할을 한다.

### \* Rail

보통의 철도. 땅 위로 설치하기 때문에 설치하기 전에 미리 장소를 만들거나 건물을 부순 후에 만들어야



한다(즉 도로와 설치 방법이 같다). 하지만 철도는 공업 지역으로 물자를 이동시키는데 비교적 효율적이므로 처음에 공업 지역을 만든 후에 설치를 해 주거나, 만들어 둘 장소를 비워두는 것이 좋다. 모든 것은 역에서 타고 내리므로 역은 철도에 가깝게 설치해야 한다. Subway 이미 개발된 도시에 철도를 만들어 주려면 건물을 부수어야 하기 때문에 좋지 않다. 그러나 지하철은 땅 속으로 다니므로 단지 역을 만들 정도의 공간만 필요하다. 단, 지하철은 물자를 이동시키는 것이 아니라, 승객만 이동시킬 수 있다. 지하철 역은 지하철 사이에 두는 것이 아니라 지하철 옆에 두어야 한다(철도역과 같이).

## 항구(Port)

항구와 공항은 도시 발전에 꼭 필요하다. 공항은 특히 상업 발전에, 항구는 공업 발전에 필요하다. 공항과 항구 모두 최소한의 크기가 되어야 개발이 시작될 수 있다. 비행장과 항구 모두 공해가 많이 발생하며 범죄율도 높아서 땅의 가치가 낮아지므로 되도록 다른 지역과 따로 떨어뜨리는 것이 좋다.

## 주거 지역(Residential Zones)

주거 지역은 시민들이 사는데 꼭 필요한 기본 지형이다. 범죄율과 공해는 낮은 편이나 쾌적한 환경을 위해서는 약간의 휴식 시설이 필요하며, 특히 공업 지역과의 교통이 편리해야 한다.

## 상업 지역(Commercial Zones)

상업 지역은 도시 중심부에 있을수록 발전하며, 인구 10만 이상의 대도시 일때 더욱 중요하다. 대도시일수록 상업의 비중이 커지게 되고, 점차 독립적으로 되어가지만, 항상 비슷한 수의 공업 지역과 같이 있어야 한다.

## 공업 지역(Industrial Zones)

공업은 시민들에게 일자리와 물품을 제공한다. 특히 작은 도시일수록 커다란 비중을 차지하며 도시의 발전에 많은 영향을 미친다. 공업 지역은 일자리의 제공처인 동시에, 공해 발생의 커다란 요인 가운데 하나이다. 그리고 비교적 높은 범죄율과 낮은 가치를 가지고 있다. 이 게임에는 많은 분야의 공업이 있으며 각각은 상황에 따라 다른 발전 양상을 보인다. 그러나 어떤 한 두가지 산업만 발전한다면 그 도시는 점차 황폐해 진다. 각각의 산업에 대한 세금을 조절함으로써 점차 산업간의 균형을 회복하게 할 수 있다. 예를 들어 잘 되지 않는 산업이 있을 경우, 그 산업의 세금을 낮추고, 요구량 이상으로 발전하는 산업이 있으면 세금을 늘리는 방식을 취하면 점차 그 차이는 줄어들 것이다. 그 밖에 병원은 석유 화학 공업에 영향을 줄 수도 있으며, 항구나 철도 등은 중공업 발전에 영향을 미치기도 한다.

## 교육(Education)

교육 시설은 장기적인 측면에서 매우 중요하다. 교육 지수(E.Q)는 고도의 기술을 필요로 하는 산업의 발전은 물론, 실업률이나 범죄율을 낮추는 데에도 영향을 미친다. 만약 교육 지수가 매우 낮다면 실업률과 범죄율은 높아진다. 학교와 대학은 교육 지수를 높이는데 필수적이다. 충분한 교육 시설이 있다면 교육 지수는 높아진다. 그러나 졸업을 한 후에는 점차 교육 수준이 떨어진다. 이를 막기 위해서는 도서관이나 박물관을 세워야 한다. 고등학교 수준의 교육 지수는 90, 대학교 수준의 교육 지수는 140, SimNation의 평균 교육 지수는 100이다.

## 공공 기관(City Services)

### \* Police

경찰서는 범죄의 감소와 땅의 가치를 높이는데 영향을 미친다. 범죄율이 높은 공장 지대나 역 주변을 중심으로 경찰서를 세운다. 충분한 경찰서는 도시의 발전에도 도움을 준다.

### \* Fire Station

소방서는 화재를 막아주며 땅의 가치를 높여준다. 발전소나 역 주변의 지역에 소방서를 세운다. 소방서는 특별히 많이 필요치 않으나, 재난에 대처하는 데에는 무엇보다도 효과적이다.

### \* Hospital

시민들의 건강을 위해 병원은 필수적이다. 충분한 수의 병원이 있다면 평균 수명(L.E)은 늘어날 것이고, 그것은 도시 시민들이 건강한 삶을 누리고 있다는 것을 뜻한다. 평균 수명은 공해율이나 휴식 시설 등의 존재에 영향을 받기도 한다.

#### \* Prison

범죄가 많이 발생해 경찰서의 구치소가 가득 차게 되면 범인들을 수용할 감옥이 필요해 진다. 감옥은 범죄율 감소에 영향을 미친다.

### 휴식 시설(Recreation)

숲이나 휴식 시설은 시민들의 환경에 매우 중요하게 작용한다. 휴식 시설은 땅의 가치를 높여주며 주거 지역의 증가에도 기여한다. 휴식 시설에는 공원, 동물원, 운동장, 마리너 등이 있으며 공원 외의 시설은 전기 공급이 필요하다. 만약 시민들이 휴식 시설을 요구하면 공원 정도는 별다른 영향을 주지 못하므로 마리너 정도는 만들어 주어야 한다. 되도록 지역을 설정할 때 일부에 크고 작은 공원을 만들어 주는 것이 좋다.

### 표지(Sign)

거리나 건물 또는 도시의 어떤 장소에 최대 50개까지의 표지판을 세울 수 있다. 자금은 필요없다.

### 물음표(Query)

도시에 있는 고정 사물에 대한 정보를 아는데 사용한다. 마우스 버튼을 눌러 선택하고 원하는 것에 커서를 이동, 선택하면 정보가 나온다. Rename이 표시되면 그 지역의 이름을 바꿀 수 있다. 기본적으로 모든 발전소, 교육 시설, 공공 기관, 유흥 시설 등의 이름을 바꾸어 줄 수 있다. 어떤 건물을 선택할 경우 그 건물의 땅 값, 범죄율, 공해율, 전기, 식수의 공급 여부 등이 나타나며 이에 따라 어떤 조치를 취할 수 있다. 그 밖의 시설들은 각각 특별한 정보가 나오는데, 예를 들어 시청을 선택하면 도시에 있는 각 시설들의 비율을 알 수 있다.

### 이동 명령어(Rotate Counter Clockwise/Rotate Clockwise)

화면에서 보여지는 것을 변화시킨다. 예를 들어 회전 명령은 보는 시점을 바꿀 수 있게 해준다.

### 윈도우(Windows)

도시의 전반적인 것을 알기 위해서, 각 윈도우를 열기 위해서 사용한다. 마우스 버튼을 누른채 원하는 위치로 이동시킬 수 있으며 세금 윈도우를 제외하고는 윈도우를 열어둔 상태로 게임 진행이 가능하다.

#### \* Map Window

도시의 지도를 보여준다. 도시 전체의 지역 상태나 도로 상황, 전력, 식수 공급 상태, 인구, 범죄, 공해, 땅의 가치, 공공 기관 등에 대해 알기 위해 사용한다.

#### \* Graph Window

시간에 따라 변화하는 여러가지 사항에 대한 정보를 제공한다. 아래쪽 목록을 선택한 것이 각각 표시되는데, 특히 중요한 수치는 실업률(Unemp)이다. 실업률의 증감에 따라 인구도 늘거나 줄기 때문이다. 실업률에 영향을 미치는 주요 요소는 물, 전력, 상업 발전도, 공업 발전도 등이다.

#### \* Population Window

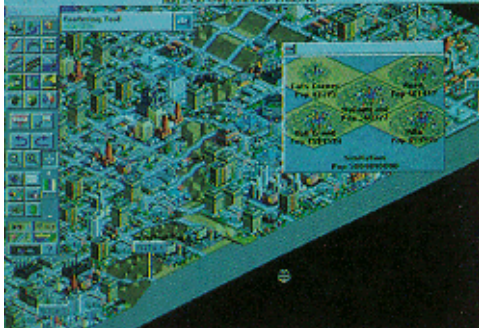
시민들에 대한 정보를 알고싶을 때 사용한다. 시민들의 나이와 교육 지수, 건강 등의 값을 알 수 있다.

#### \* Industry Window

여러가지 산업들에 대한 비율과 필요량을 알 수 있으며, 각 분야별로 세금을 결정해 줄 수도 있다. 이것은 매우 중요한 것인데, 예를 들어 어떤 산업이 매우 부족한 상황이라면 세금을 낮춤으로써 점차 발전하게 할 수 있기 때문이다. 반대로 세금을 높이면 비율이 낮아지게 된다. 세금 그래프를 클릭하고 원하는 위치로 이동하면 된다.

#### \* Neighbor Window

사용자의 도시와 이웃 도시, 그리고 국가 전체의 인구를 알 수 있다. 사용자의 도시가 발전하면 이웃 도시들도 발전하게 된다.



이웃 도시와 국가 전체의 인구를 알 수 있다.

#### \* Budget Window

유일한 수입원인 세금 처리를 할 수 있다. 맨 위에 전체적인 세금 비율이 나온다. 이 수치는 0~20%까지이지만 특별히 바꿀 필요는 없다. 그 오른쪽에 책 모양의 것을 선택하면 주거, 상업, 공업 지역에 대한 세금의 비율이 나온다. 처음부터 빠른 발전을 원한다면 공업 부분의 세율을 낮추는 것이 좋다. 전체적인 세금은 이 세가지 세금의 평균이므로 각 분야의 세율을 고칠 경우 전체적인 세율도 변화할 수 있다. 법령은 소득세, 주차료 징수, 마약 반대 운동, 공해 방지 법안 등으로 여기서 결정된 사항은 도시의 많은 부분에 영향을 미친다. 채권은 돈이 급히 필요한 경우에 시민들에게 돈을 빌리기 위해서 사용하는 것이다. 가격은 1만달러이다. 돈을 다시 갚을 때까지 매년 일정량의 이자를 지불한다. 이자는 채권을 발행할 당시의 이자율에 근거하므로 되도록 이자율이 낮은 해에 채권을 발행하는 것이 좋다. 그리고 공공 시설들을 관리하기 위한 돈이 나오는데 앞의 %는 바꾸지 않는 것이 좋다. 만약 각 부분에 지출할 돈이 없을 경우 도로가 파손되는 등의 문제가 생길 수 있다.

#### \* Ordinance Window

따로 분리된 화면이 아니라 세금 윈도우에 포함되어 있다. 법령을 제정하는 명령으로 이 법령들은 여러 면에서 도시에 영향을 준다. 자원(Finance)에 대한 4가지 법령은, 사용할 경우 많은 예산을 절약할 수 있다. 하지만 도시의 발전에 장애를 주고, 그 밖에도 많은 나쁜 점이 있으므로 사용하지 않는 것이 좋다. 예를 들어 합법적인 도박의 경우 돈을 벌 수는 있지만, 범죄의 증가에 영향을 미친다. 그 밖의 법령들은 모두 돈을 내야하고 대신 시민들의 생활에 도움을 준다. 그러나 몇가지 나쁜 영향을 끼치는 것도 있다. 예를 들어 공해 방지 법안의 경우 공해는 줄일 수 있지만, 공업 지역의 발전을 막는 결과를 초래한다.

### 재해를 조심한다

이 게임에는 수 많은 재해가 있다. 그 모든 것들은 어떤 면에서는 매우 치명적일 수도 있다. 이 재해들을 No Disaster를 선택하여 발생하지 않게 할 수도 있으나, 재난은 게임을 더욱 재미있게 만든다.

#### \* 화재

모든 재해 중에서 가장 빈번하게 일어나는 것이 바로 불이다. 불은 덥고 건조한 기후에서 발생하는 경우도 있지만, 다른 재난이 일어날 때 거의 빠짐없이 발생한다. 불이 나면 먼저 소방 대원을 출동시켜 불을 둘러싸야 한다. 소방 대원은 바로 앞의 불을 끌 수 있다. 만약 많은 곳에서 불이 난다면 소방 대원을 분산시켜 불길 한개 당 최소 한 명 이상의 대원을 배치해야 한다. 그리고 경찰들을 주위에 배치하여 소방 대원들이 불을 끄는 것을 돕도록 한다. 불은 시간이 지남에 따라 번지므로 되도록 큰 건물쪽으로 번지지 못하도록 막아야 한다. 큰 건물에 불이 붙으면 건물 전체가 불길에 휩싸여 불길은 예상외로 커진다. 만약 숲에서 불이 나면 불도저로 주위의 나무를 베어낸다. 나무가 많으면 불길이 빠른

속도로 변진다.



화재 발생!

#### \* 홍수

태풍이나 해일, 회오리 바람 등과 함께 필연적으로 찾아오는 이 재해는 불보다 더욱 막기가 힘들다. 만약 해수면과 비슷한 높이에 있다면 대부분의 지역을 침수시키고 모든 것을 휩쓸어 버릴 수도 있다. 어떤 건물이든지 침수되면 그 건물은 폭발해 버린다. 소방 대원이나 경찰 등은 각각 제방을 쌓아 침수를 막는다. 만약 막기 힘들다고 판단되면 지면 높이기를 사용하여 방어를 한다. 시간이 지나면 물은 점차 빠진다.

#### \* 폭동

만일 도시가 높은 범죄율과 실업률을 가지고 있다면 폭동이 일어나기 쉽다. 폭동이 일어나면 폭도들은 거리를 돌아다니면서 공공 시설물을 파괴하고 불을 지르기도 한다. 폭동이 일어나면 소방 대원을 출동시켜 그들이 지른 불을 꺼야 하며, 경찰들은 폭도들을 둘러싸 진압해야 한다. 필요한 경우에는 군대를 동원해 폭동을 막는다. 그러나 가장 좋은 방법은 폭동이 일어나지 않도록 경제를 회복시키는 것이다.

### 회오리 바람과 태풍

모두 바람에 의한 피해로 막을 방법이 없다. 단지 회오리 바람이나 태풍의 영향으로 불이 나거나 홍수가 나는 것을 막는 수밖에는. 회오리 바람은 지나가는 길에만 큰 피해를 입히지만, 태풍은 폭넓은 지역에 걸쳐 파괴를 한다.

#### \* 지진

역시 막을 수 없는 자연 재해로 땅이 흔들리고 많은 시설물이 파괴된다. 또 여러 지역에서 불이 나기도 한다. 일단 불을 끄고 모든 시설물을 복구하는데 신경써야 한다.

#### \* 몬스터

외계에서 온 과학적인 창조물로 도시의 여러 군데를 돌아다니면서 광선을 쏘아 불을 지른다. 소방 대원을 출동시켜 되도록 빨리 불길을 잡으면 오래지 않아 몬스터는 도시 밖으로 사라진다. 만약 군대가 있다면 출동시키는 것도 좋다. 군대는 몬스터를 빨리 도망가게 만든다.



외계에서 온 로봇 몬스터의 공격

## 초보자를 위한 길잡이

게임을 시작하기에 앞서 먼저 어떤 형태의 목적을 추구할 지를 결정하는 것이 중요하다. 일반적으로 인구를 늘리고 싶다면 도시의 모든 지역을 밀집 형태로 만들고 범죄율을 줄이며, 시민의 요구를 하나씩 들어주어야 한다. 돈을 많이 벌고 싶다면 세금을 요구하고 돈을 조금씩 써야 한다. 그리고 도시를 만들려면 항상 신문을 살펴봐 시민의 견해를 알아보고 그에 따른 행동을 해야 한다. 처음에는 지역을 설정한 후 각 시설물들을 설치할 자금을 남겨둔다. 얼마 동안은 적자를 면하기 힘들므로 약 4~5천달러 정도는 남겨두어야 어느 정도의 여유자금이 된다. 처음부터 과도한 투자를 하면 오래지 않아 적자로 인해 어려움을 겪게된다. 따라서 처음에는 되도록 빨리 적자에서 벗어나야 한다. 주거 지역에는 최소한의 휴식 시설을 제공한다. 휴식 시설은 땅의 가치를 높여줄 뿐아니라, 인구의 증가에도 영향을 미치기 때문이다. 그리고 너무 밀집한 지역을 만들면 공해나 범죄, 교통 문제가 심각해지므로 어느 정도 여유있는 계획을 세운다. 여유 자금은 반드시 필요하다. 발전소의 수명은 50년이며 공공 시설물을 만들었을 때 그에 운영 자금도 필요하고, 또 가끔 어떤 문제가 등장할지 모르기 때문이다. 땅의 가치가 낮다면 그 문제를 찾아서 해결해야 한다. 땅의 가치가 높을수록 더욱 더 많은 세금을 거둘 수 있다. 그렇다고 무조건 비싼 지역이 좋은 것은 아니다. 시민들이 모두 비싼 주택에서 살 수 있는 것은 아니기 때문이다. 지역적으로 균형을 이룸으로써 서로의 발전에 도움을 준다. 특히 초반에 공업 지역이 더 중요하다는 것에 주의한다. 그러나 10만 이상의 대도시가 되면 그와 반대로 상업 지역의 중요성이 대두된다. 상업 지역과 공업 지역은 어느 정도의 비슷한 수준을 갖고 있어야 하며, 두 지역의 합은 주거 지역과 비슷한 수준이어야 한다. Demand Indicator를 항상 살펴봐 지역의 공급이 충분한지를 생각한다. 막대가 +쪽에 있을 경우 거의 개발이 돼 더 많은 지역이 필요한 상태이다. 반대로 -에 있을 때에는 필요없는 많은 지역이 공급되었다는 뜻이다. 과도하게 공급된 지역의 일부를 전환해 주는 것도 가능하다. 그때 그때의 정보를 잘 살펴보고 그에 따라 대처한다. 특히 물과 전기의 공급은 대단히 중요하다. 그리고 여러가지 그래프에 주의하고, 최대한 낮은 실업률을 유지하도록 노력한다. 처음 시작할 때 지형 에디트로 깨끗한 지형을 만드는 것이 좋다. 특히 교통을 위해서. 만약 50년 주기의 발전소가 마음에 안 든다면 어떤 지역에 대량의 폭포를 만들어 주어 수력 발전만으로도 충분히 공급을 가능케 할 수도 있다. 수력 발전은 깨끗하고 효율적이며, 수명에 제한이 없다. 「심시티 2000」은 모든 상황을 제공하는 게임이다. 어떤 상황에 처했을 때 가능한 모든 정보와 상상력을 발휘해야 한다. 때때로 상상은 때로는 커다란 힘을 발휘하기도 한다.

## 분석을 마치면서

정신없이 게임에 빠졌다. 오랜만에 정말 게임다운 게임을 해보았다는 느낌이다. 예전에 「심시티」가 등장했을 때, 많은 사람들은 밤잠을 설치면서까지 게임에 매달렸다. 아마도 「심시티 2000」은 더 많은 사람들을 열광하게 만들 것이다. 슈퍼 VGA의 화려한 화면과 섬세한 그래픽, 그리고 더욱 많아진 메뉴들. 게임 중간중간 시민들의 환성 소리는 정말 필자가 시장이 된 기분이었다. 그렇게 넓다고 할 수 없는 공간이지만, 마음대로 짓고 부수면서 도시를 발전시키는 재미는 게임이 아니고서는 느낄 수 없을 것이다. 자, 꿈에 그리던 자신만의 멋진 도시를 만들어 보기 바란다.

장르	시뮬레이션				
제작	Maxis				
사운드	★	★	★		
그래픽	★	★	★	★	★
난이도	★	★	★	★	

가격 : 2만 5천원

분석 : 전홍식(성균관대 제어계측공학과 1년)

자료협조 : SKC

