

10번째 작품 내놓은 삼국지... 전 장수가 플레이

10여년간 게이머들로부터 사랑을 받아온 PC게임 '삼국지'의 10번째 시리즈가 국내에서 발매됐다. 삼국지 시리즈의 집대성이라 평가받고 있는 '삼국지10'은 완성도 및 역사왜곡 등이 문제가 되면서 국내에서 수차례 출시가 연기돼 왔다. 문제가 됐던 낙랑(樂浪) 지명에 대한 수정작업을 거쳐 발매된 삼국지10을 살펴봤다.

글_ 신승철 기자



삼국지. 이 세 글자가 갖은 위력은 정말로 어마 어마하다. 국내의 경우만 해도 매년 삼국지 서적의 신규수요가 40~50만부에 달한다는 추정이 있을 정도로 중국은 물론 한국과 일본까지 하나의 거대한 문화코드로 영향력을 미치고 있다.

일본의 한 게임회사가 이런 문화코드를 읽고 지난 85년 나관중의 역사소설인 삼국지연의를 바탕으로 하나의 게임을 출시해 큰 성공을 거뒀다. 이것이 10번째 시리즈를 내놓게 된 삼국지 시리즈의 시작이자, 코에이가 국내에 본격적으로 이름을 알리게 된 계기였다.

첫인상은 태합입지전5와 삼국지8

PC게임에 수많은 시리즈 게임이 있지만, 삼국지만큼 많은 인기와 장수를 누린 게임도 드문 편이다. 특히 이번 작품은 '과거로의 회귀'라는 의미가 강한 듯 보였다. 비록 이번 삼국지10은 기존 9편까지 매작품마다 기획됐던 눈부신 시스템은 없지만 기존 코에이 전략시뮬레이션 게임의 장점을 충실히 살려놓았다는 느낌이 강했다.

이번 삼국지10과 가장 닮은꼴의 작품을 들라고 한다면, 바로 '태합입지전5'를 들 수 있다. 이 작품은 국내에 많이 알려지지 않았지만, 마니아를 기반으로 꾸준한 인기를 누리고 있는 작품이다. 기존 삼국지 시리즈와 비교하면 '삼국지8과 비슷하다'라는 생각이 든다. 장수들로 플레이도

할 수 있으며, 그때처럼 1인칭 시점이기 때문이다.

삼국지9는 도성내부의 모습이 표현되지 않았을 뿐만 아니라 장수로 플레이가 가능하던 시스템을 배제하고 철저한 군주중심의 게임시스템으로 변화한 탓에 전략성은 뛰어났지만 게임을 즐기는 잔재미는 많이 줄어들었다. 삼국지10의 경우 시작부터 전작인 삼국지9보다 8편에 가까운 역동적인 도성화면을 보여주고 있는데 이는 8편을 재미있게 즐겼던 게이머들에게는 매우 반가운 변화가 될 듯하다. 이런 외향적인 변화 이외에 내부적인 시스템들도 전작의 군주중심적인 플레이보다는 장수로 플레이하며 즐길만한 요소들이 많이 강화됐다.

삼국지10은 평정 시스템을 중심으로 움직이고 있다. 평정 시스템은 바로 태합입지전의 기본 시스템으로 매월 1일 회의실에서 평정이라는 행사를 하게 되고, 이곳에서 군주는 각 장수에게 할 일을 조달한다. 장수라면 해당 일을 조달받고 그 임무를 수행하며 군주라면 장수들에게 일일이 일을 내리면서 수행하는 방식이다. 이러한 게임방식은 바로 태합입지전의 게임시스템으로 태합입지전2에서 시스템이 거의 정립됐다고 볼 수 있고 현재 태합입지전5까지 이어지고 있다.

또한 개개인의 임무를 통해 보수를 받는 시스템, 날짜별로 지도에서 실시간으로 움직이는 시스템, 1인칭이라는 기반으로 자신의 거성 말고 다른 성들과 같은 경우 직접



컨트롤 할 수 없는 방식 등 삼국지10에서 등장하는 대부분의 시스템은 태합입지전5와 매우 흡사하다.

평정 시스템 기반 ... 자신만의 스타일 가능

군주가 되어 내정사업을 벌이거나 장수가 되어 여러 가지 임무를 접하며 느끼는 점이지만 진행시스템은 매우 단순하다. 간단한 임무를 받아서 처리하는데 걸리는 시간은 평균 20초. 임무를 받고 실행할 장소로 이동한 뒤에 확인만 누르면 몇 마디 대사가 나온 후에 바로 임무실패와 성공을 알리고 임무를 보고하면 종료되는 식으로 보통의 진행과정들도 이렇게 단순화돼 있다.

이런 단순화된 과정 때문에 자칫 지루해질 수 있는 게임성은 장수의 육성과 도시의 증축에 따른 병사들의 훈련과 전직, 특수시설을 건축하는 등의 다양한 구성요소로 커버하고 있다.

삼국지10에서는 평정이라는 시스템이 중심이 되는 내정 모드를 가지고 있다. 군주를 주인공으로 설정했을 때를 기준으로 내정 시스템을 설명하면, 군주의 소집으로 모이게 된 무장들은 두줄로 앉아 있고 이들에게 이제 하명을 내리게 된다. 이것은 한달이 됐을 경우 명령을 내리는 것과 같다. "주유의 5명은 적을 토벌하라"라는 식으로 명령을 내리면 각각의 임무가 정해지는 것이다.

다만 이 게임은 1인칭 시점이기 때문에 예전처럼 성 하나

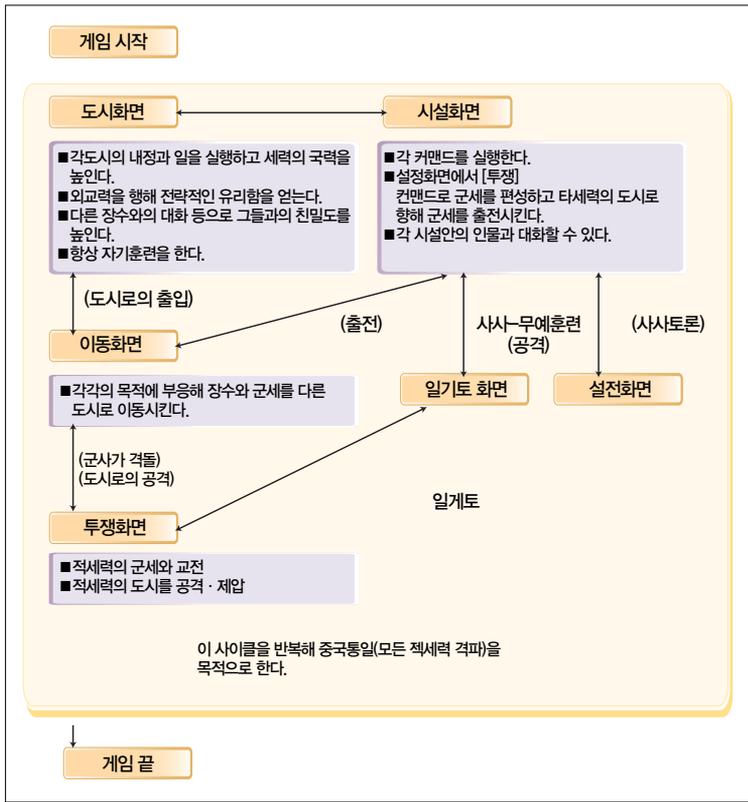


◀뭔가 살아있는 느낌을 주는 삼국지8(위쪽)과 10의 도성화면.

하나에 일일이 명령을 내릴 수 없다. 자신의 거성, 즉 군주가 있는 성에서 명령을 내릴 수 있으며, 군주 직할령 말고는 영향을 미치지 못한다.

성은 거성이라고 하여 군주가 거처하는 성, 그리고 직할령이라 하여 태수를 설정하지 않은 성, 태수가 다스리는 성, 군단장 휘하에 있는 성들로 나눌 수 있다. 군주의 성과 직할령은 게이머가 내정 및 군사까지 전부 명령을 내리게 된다. 예를 들어 직할령은 거성에서 명령받은 신하가 실제로 직할령까지 뛰어가서 일하게 된다. 따라서 직할성이 멀다면 영향력은 약해지는 셈이며 내정시 도움이 안 된다.

어느 정도 땅이 커지면 태수를 뒤편에 둔다. 태수를 임명할 경우 그 성은 이미 태수의 영향력이 커진다. 군주는 이 성에 대해서 방침과 목표만 내릴 뿐 그밖에 일은 태수가



가 먼저 차는 사람이 먼저 행동을 하게 되는 형식이다(유능할수록 더 많은 행동의 기회를 받을 수 있다). 이 행동치가 다 차서 자신의 턴이 되면 행동포인트를 가지고 이동 거리와 공격방식 그리고 계략 등을 행할 수 있다. 행동 포인트 또한 각 장수마다 틀리므로 유능한 장수일수록 더 많은 능력과 활동 범위가 넓어서 막강한 전투력을 뽐내게 된다.

전투시스템은 전작들에 비해서 굉장히 복잡해졌다. 장수를 육성하면서 즐길 수 있는 일기토만 보더라도 짜르기, 베기, 휘두르기, 회피간의 상관관계를 예상하고 공격을 해야 하기 때문에 비슷한 무예를 지닌 무장끼리 붙었을 경우의 몰입도는 굉장하다.

반면 장수들의 영향력은 전작보다 감소했다. 이전 시리즈만 해도 장수들의 능력이 부대에 많은 영향을 미쳤는데 이번 작품은 사기나 병과의 상성관계가 더욱 큰 영향을 미치기 때문에 보다 현실적인 전투를 즐길 수 있게 됐다. 또한 언덕 위에서 활을 쏘고 좁은 지역에 적을 유인해 협공을 하거나 화계를 이용, 공격하는 전략에서부터 독을 무너뜨려 밀려드는 적군을 순

알아서한다. 따라서 기존의 삼국지처럼 자신이 여기저기 휘젓고 다니기보다는 적절한 상관리가 중요하며 장수 배분들도 이번 삼국지에서 중요시해야 할 내정 중 하나다.

무장의 입장이라면 얘기는 틀리다. 평정에서 군주에게 진의도 할 수 있으며 해당일을 받고 일을 할 수 있다. 일종의 성과치가 있으며 해당 성과치를 초과해서 보고하면 더 많은 공적을 받을 수 있고 이리면서 승진할 수 있다. 반대로 성과치에 미치지 못하면 공적뿐 아니라, 쫓겨날 수도 있다. 예상보다 일을 빨리 끝나면 자신만의 시간을 가질 수 있고 이 시간에 자기 계발을 할 수 있으며 타 장수들과 친분을 쌓을 수 있다. 따라서, 어느 신분의 캐릭터를 정해서 플레이하느냐에 따라 내정과는 상관없이 자신의 스타일로 게임을 즐길 수 있다.

전투는 세미턴과 턴제의 조화

이번 삼국지10 전투는 공격할 지역을 정하면 삼국지9처럼 세미턴 형식으로 진행이 된다. 하지만, 삼국지9와는 다르게 마주치게 되면 장면은 턴제의 사각 전장으로 바뀌고 실제적인 전투가 이뤄진다

실제 전투는 크게 전장전투와 공성전으로 나뉜다. 특히 공성전은 두가지로 나뉘는데 성문앞에서 치러지는 공성전과 성문을 뚫고 시가지에 들어간 시가전이 바로 그것이다. 기존과 같이 양쪽 턴제로 전투가 이뤄지는 것이 아니라라는 점을 주목하자. 각 장수들 개개인마다의 통솔력과 능력이 영향을 미치는 행동치가 존재하는데, 이러한 행동치

시간에 물고기밥으로 만들어버리는 지형지물을 이용한 전략도 생겨나 전략의 폭이 더욱 넓어졌다.

시가전의 추가로 전투에 소비되는 시간도 대폭 늘어났다. 따라서 군대간의 대규모 격돌 이후 공성전과 시가전으로 이어지는 전투는 장수들의 병법관리와 식량관리의 중요성을 대두시킨다. 병사들의 사기가 중요한 영향을 미치는 이번 작품의 특성상 식량이 바닷나면 사기도 함께 바닥을 치기 때문에 제한된 식량보유량 안에서 최대한 빨리 적의 성을 점령해야한다는 긴장감이 전투시간을 오히려 짧게 느껴지게 만든다.

이러한 전략성 덕분에 새롭게 추가된 '지휘' 라는 커맨드가 더욱 빛을 발한다. 이는 순서가 돌아온 부대가 자신의 행동력을 다른 부대에게 위임하는 것으로 쓸모없는 부대의 움직임을 줄일 뿐만 아니라 적 부대를 유인하는 전략에도 매우 유용하게 쓰인다.

무관들이 무예로 자용을 겨룬다면 이번 작품에 등장해 호평을 받고 있는 설전은 문관들이 말로써 자용을 겨루는 독특한 시스템이다. 불리한 상황에서 '논리정연' 한 논조를 만들어 역전승리를 하거나 압도적으로 이기는 상황에서 '지리멸렬' 한 논조를 만들어 스스로 자멸하는 등의 높은 전략성으로 그동안 보조적인 역할을 맡았던 문관이 중요한 역할을 하게 됐다는 점이 높게 평가된다. 이번 삼국지10에서는 이러한 시스템 때문에 군략가라 할 수 있는 제갈량, 주유들을 잘만 사용하면 맹장 2~3명분은 충분할 정도로 군략가 타입들의 무장들이 빛을 볼 것으로 예상된다. 🌟