



## 게임کم 프린세스 메이커 2

### 하늘에서 딸이 내려왔다!

칼과 마법, 정령들이 숨을 쉬는 세계. 그 세계에 풍요로운 삶을 누리던 도시가 있었다. 하지만 세월이 흐름에 따라 도시는 신을 가볍게 여기고 사치스런 생활을 하게 되었다. 이에 화가 난 신은 지하의 지배자인 마왕을 불러냈고, 마왕은 지상을 공격하기 시작했다. 오랜 평화에 젖은 도시의 군사는 마왕군의 상대가 되질 못했다. 그리하여 성은 무너지고 도시가 함락되기 직전, 동방에서 온 한 검사가 마왕에게 도전을 했다. 마왕과의 대결은 검사의 승리로 끝났고, 마왕과 그의 군대는 지하로 되돌아 갔다. 검사는 국왕의 부탁에 따라 왕국에 남게 되었다. 그리고 별이 아름답게 빛나던 밤, 검사가 성 밖으로 나갔을 때 하늘에서 밝은 빛이 내려왔다. 그 빛 속에는 어린 아이가... 그때 하늘에서 목소리가 들리기 시작했다. "검사여, 나는 이 아이의 수호신이다. 이제부터 이 아이를 너에게 맡기겠다. 이 아이가 어떤 인생을 겪게 될 것인지는 모두 너에게 달려있다." 그리하여 한 아버지와 딸의 이야기는 시작되는데...

### 딸을 키우는 마음으로

이 게임의 목적은 양녀로 맞아들인 딸을 훌륭하게 키우는 것이다. 기간은 10살인 딸의 생일부터 18살의 생일까지 8년간. 하루도 빠짐없이 잘 짜여진 스케줄에 따라 딸을 교육시키고 아르바이트를 시키며, 때로는 무사 수행으로 단련을 하면 마침내 운명의 날. 딸의 인생이 결정되는 것이다. 하지만, 너무 무리한 스케줄을 짜다면 병의 원인이 되기도 하고, 딸을 나쁘게 만들 수도 있다. 매 달마다 스케줄을 작성하며 때로는 딸과 대화를 나누기도 하고, 거리를 구경하기도 한다. 그리고 매년 10월에 열리는 수확제에 참가하여 우승한다면 국왕으로부터 격려의 말과 함께 멋진 선물을 받을 수도 있다. 플레이어의 판단에 따라 딸은 행복한 삶을 살기도 하고, 불행한 삶을 살 수도 있다. 이제 플레이어는 한 아이의 아버지가 되는 것이다.

### 게임을 시작하며

게임이 시작되면 플레이어, 즉 아버지의 성과 딸의 이름, 생년월일을 입력한다. 그런 다음 아버지의 나이(10~99살)와 아버지의 생일을 입력한다(만약 딸이 아버지의 사랑을 듬뿍받고 자란다면 아버지의 생일날 선물을 할 것이다). 그리고 딸의 혈액형을 결정한다. 혈액형은 딸의 성격에 영향을 미친다. 혈액형을 정하고 나면 모든 설정은 끝나고 오프닝이 시작된다. 오프닝은 자동으로 진행되며 <F3>키를 누르면 빠르게 지나간다. 참고로 게임 도중에 <F3>키를 누르면 빠른 속도로 대사나 애니메이션이 지나간다.

#### 1. 파라메터

딸의 능력을 나타내는 수치로 체력, 지능 등 10개의 기본 능력과 공격력, 마력 등의 12개의 기능치, 전사, 마법 등의 4부분에 대한 평가치로 되어 있다. 성좌(별자리)에 따라 기본적인 수치가 정해지고 그 후에는 교육, 아르바이트, 공쿠르, 몸의 상태 등에 따라서 늘거나 줄어든다. 이 파라메터에 따라 운명의 날, 딸의 인생이 결정되므로 항상 파라메터의 증감에 주의한다.

#### 2. 수호성좌에 따른 변화

수호성좌에 따라 딸의 초기 상태는 많은 차이가 나게 된다. 또한 성장하면서 증감하는 파라메터의 양에도 큰 차이가 있다(예를 들어 매력이 가장 높은 전갈 자리의 경우 매력이 매년 42증가하고, 매력이 가장 낮은 양 자리는 매년 매력이 7씩 증가한다). 앞으로 되고 싶은 딸의 직업에 맞게 수호성좌를 정해주는 것이 좋다. 생일에 따른 수호성좌와 그 특성은 다음과 같다. 괄호 안은 각 별자리의 수호신과 그에 해당하는 생일이다.

\* 양 자리(화성신 마르스, 3/20~4/19)

체력과 근력 그리고 전투 기술이 특히 높은 편이다. 모든 성좌 중에서 전투 평가가 가장 높으며 그 밖의 모든 평가가 비교적 높으므로 전사, 용사 등의 직업이 알맞다. 그러나 성품과 매력이 낮으며 감수성도

낮아 평범한 여성적인 모습에는 어울리지 않는다.

★ 황소 자리(금성신 비너스, 4/20~5/19)

평균적인 체력과 근력을 가지고 있다. 그러나 모랄(도덕이나 윤리)과 항마력이 높고 마법 평가도 높아 신비한 힘이 필요한 마법사나 점성술사 등의 직업이 알맞다. 또 성품도 높은 편이다.

★ 쌍둥이 자리(수성신 머큐리, 5/20~6/20)

특히 말을 잘하고 예술에 재능이 있어 사교활동을 하는데 알맞고, 사교 평가도 높다. 또 감수성도 높아 화가나 시인, 무용가 등 예술적인 감각을 필요로 하는 직업을 목표로 하는 것이 좋으며 마법 평가도 비교적 높다. 반면 체력이나 공격력, 모랄 등이 낮아 전사나 가사의 평가는 낮다.

★ 게 자리(월신 자문, 6/21~7/21)

마력, 마법 기술, 항마력 등 마법 능력이 뛰어나다. 마법사처럼 신비한 힘을 사용하는 직업이 알맞으며, 체력과 공격력을 높인다면 뛰어난 용사가 될 수도 있다. 게다가 가사나 사교에 대한 평가도 높다.

★ 사자 자리(태양신 솔, 7/22~8/21)

체력과 완력 그리고 최고의 전투 능력을 가지고 있어 용사, 전사, 장군 같은 직업이 알맞다. 또 리더쉽이 있어 기품도 높다. 하지만 그 밖의 거의 모든 수치는 평균 이하이며 성품도 매우 낮다.

★ 처녀 자리(수성신 머큐리, 8/22~9/21)

요리, 청소 세탁의 능력이 가장 높으며 성품도 좋아 매우 가정적이다. 예의 범절도 있으며 신앙심도 높아 신부감으로는 안성맞춤. 마법 관련 능력도 높은 반면 체력과 완력, 공격력 등 전사 관련 능력은 모든 별자리 중 가장 낮다.

★ 천칭 자리(금성신 비너스, 9/22~10/22)

전반적인 능력이 높아 거의 모든 일이 가능하다. 어떤 방면의 직업도 해낼 수 있지만 모두 평균적인 능력을 가진 평범한 소녀이다. 화술과 사교 평가는 비교적 높다.

★ 전갈 자리(명왕성신 하데스, 10/23~11/21)

매력이 다른 별자리의 두 배 정도 된다는 것이 최대 특징이다. 마법 관련 능력도 높으며 마법 평가는 가장 높다. 매력을 살려 총회가 될 수도 있으며 마법 관련 직업도 적당하다.

★ 사수 자리(목성신 주피터, 11/22~12/21)

체력과 완력은 높지만 공격력, 전투 기술이 낮고 마법 능력은 그리 높지 않다. 천칭 자리의 소녀와 마찬가지로 거의 모든 직업이 가능하다.

★ 염소 자리(토성신 새턴, 12/22~1/19)

모랄이 12별자리 중에서 가장 높다. 또한 처녀 자리 다음으로 가사 평가가 높고 성품도 높아 가정적이다. 전사나 마법쪽의 자질도 비교적 높은 편이다.

★ 물병 자리(천왕성신 우라누스, 1/20~2/19)

체력, 완력도 낮고 전투 기술이나 전사 평가도 낮아 전투 방면으로는 적합하지 않다. 그러나 지능이 매우 높고 예술적인 능력도 높아서 작가같은 직업을 목표로 하는 것이 바람직하다.

★ 물고기 자리(해왕성신 넵툰, 2/20~3/19)

감수성이 풍부하고 기품과 매력이 있다. 또 예의 범절도 있으며 가사 능력도 높아 사교적인 직업이 알맞다. 마법 관련 능력도 높은 편이지만 전사쪽의 능력은 매우 낮다.

### 3. 혈액형에 따른 변화

혈액형은 딸의 성격에 영향을 준다. 성격에 따라 일을 할 때의 파라미터 증감에 약간의 차이가 있다.

★ A형

신경질적이며 예의 바른 A형의 딸은 모랄의 증가가 조금 빠르지만 스트레스를 많이 받는다. 비행화의 경향은 드물지만 되도록 스트레스를 0으로 만들어 주는 것이 좋다(스트레스가 0인 상태로 스케줄을 끝내면 밝게 웃는다).

★ B형

A형과는 정반대. 낙천적이기에 대부분의 일에 즐겁게 뛰어들이지만 모랄의 증가가 낮고, 조금만 무리를 하면 비행화가 되거나 병에 걸리기 쉽다. 따라서 되도록 좋은 스케줄을 짜는 것이 좋다.

★ AB형

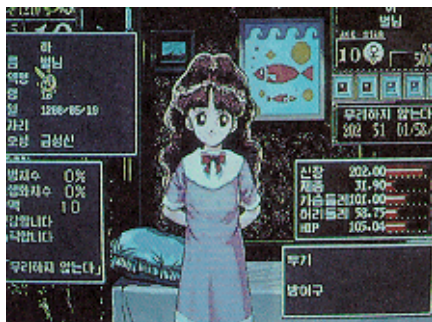
감수성이 풍부하다. 그림이나 요리 등의 일을 특히 좋아하며, 다양한 일을 생각하곤 한다. 무리를 하게 되면 갑자기 가출을 하는 경향이 있으므로 주의해야 한다.

★ O형

특별한 특징이 없다. 성격도 별자리에 따라 변하므로 별자리의 능력을 발휘하고 싶다면 O형이 적합하다.

## 4. 게임 화면

오프닝이 지나고 나면 딸의 10살 생일, 아버지로서의 임무가 시작된다. 이제부터 아버지가 하는 모든 일은 딸의 인생에 영향을 미친다. 게임을 시작하면 다음과 같은 메뉴 화면이 나온다. 왼쪽 위에 나오는 것이 현재의 연도와 날짜이고, 오른쪽 맨 위에는 딸의 이름이 나온다. 그 아래 딸의 나이와 성좌, 혈액형 등이 나온다. 그리고 그 아래 다섯 개의 사각형은 딸의 태도를 나타내는 것으로, 오른쪽에서부터 연애, 비행화, 병, 장비하고 있는 칼과 갑옷 순으로 표시된다. 만약 칼과 갑옷 외에 다른 것이 표시되면 주의해야 한다. 아래쪽에는 건강 관리와 프로포션이 표시되어 있으며, 그 아래 여러가지 메뉴가 나온다. 가장 중요한 것은 역시 스케줄이지만, 이 명령들도 중요한 역할을 한다. 이름 왼쪽으로는 딸이 그린 그림이 보인다. 마지막으로 화면 가운데에는 딸의 모습이 보인다. 딸은 상태에 따라서 그 표정이 바뀌며 체중의 변화에 따라 마르기도 하고 통통해 지기도 한다.



게임 화면

## 5. 명령

이 게임에는 스케줄을 제외하면 모두 8개의 명령이 있다. 스케줄이 끝난 후나 스케줄을 하기 전에 시행하게 된다.

★ 스테이터스를 본다

스테이터스를 보는 명령을 클릭하면 체력을 비롯한 26가지의 파라미터가 표시된다.

★ 딸과 이야기한다

딸과 대화를 나누는 명령으로 매달 한 번만 시행할 수 있다. 그때 그때 상황에 따라 아버지로서 알맞는

태도를 보이면 딸과의 관계가 좋아질 것이다. 또한 딸의 태도에도 영향을 줄 수 있으니 항상 적절하게 시행하는 것이 좋다.

**\* 건강 관리**

다음 달에 시행할 건강 관리 상태를 결정하는 것으로 필요할 때마다 변경할 수 있다. 결정한 내용에 따라 다음 달의 식비가 결정되고 딸의 건강 상태에 변화가 생긴다.

**\* 프로필을 본다**

이름, 혈액형, 별자리, 신장, 체중, 몸매, 그 밖에 딸의 태도나 착용하고 있는 장비 등을 표시한다.

**\* 변화가에 간다**

거리에 나가 쇼핑이나 식사를 하는 것이다. 갈 수 있는 장소는 6군데로, 어떤 일을 하거나 물건을 살 때에는 돈이 필요하다.

**- 무기 상점**

무사 수행이나 무술 대회에서 필요한 무기와 방어구를 판다. 무기는 각각 능력의 차이가 있다. 장비를 착용할 경우 방어력이나 공격력의 증감에 영향을 미치며 전사 평가에도 영향을 준다. 실제로는 무기점에서 팔지않는 장비도 있는데, 이것들은 이벤트나 수확제의 상으로만 얻을 수 있다.

**- 바느질 가게**

옷을 판다. 입고 있을 때만 효과를 주지만 꽤 유용하다. 여름옷과 겨울옷은 반드시 사두어야 하며 댄스 파티에 참가할 때에는 드레스가 필요하다. 몸매에 따라서 입을 수 없는 옷도 있으며, 가게에서 팔지 않는 옷도 있다.

**- 요리점**

외식을 한다. 스트레스를 줄이는 효과가 있지만 체중은 늘어난다. 딸이 비행화되었을 때 돈을 주며 외출시키면 멋대로 사먹고 들어오기도 한다.

**- 잡화점**

여러가지 아이템을 팔며 필요없는 물건은 반값에 팔 수도 있다. 역시 잡화점에서 팔지않는 아이템이 있는데, 이것도 무사 수행이나 이벤트, 수확제의 상으로 얻을 수 있다.

**- 성당**

기부를 하고 기도를 하여 업보를 줄인다.

**- 병원**

딸이 병에 걸렸을 때 진찰을 받는다.

**\* 성에 간다**

한 달에 한 번만 쓸 수 있는 명령으로, 성에 가서 사람들과 면회 또는 대화를 함으로써 인맥치를 높인다. 예의범절이 가장 중요한 파라미터이며 각 사람들마다 영향을 주는 능력에 차이가 있다. 사람들이 하는 말을 잘 듣는 것이 중요하다. 그들의 말에는 인맥치를 높이는데 중요한 값에 대한 것이 나와 있다. 광대는 천한 계급의 인물로 인맥치의 변화는 없으나, 감수성을 높여주고 대신 사교 평가가 낮아진다.

**\* 소지품을 본다**

가지고 있는 아이템과 장비를 보여주고 사용할 수 있게 해 준다. 최대 50개까지 가질 수 있다.

**\* 수호성에게 빈다**

게임을 세이브/로드하거나 끝낼 때 사용한다.

## 6. 스케줄 결정

한 달의 스케줄을 결정한다. 한 달은 10일 정도씩 셋으로 나뉘어져 있으며 각각 다른 계획을 정할 수 있다. 이 스케줄에 따라 파라미터의 변화가 많게 되므로 항상 적합한 스케줄을 작성해야 한다. 스케줄을 작성하면 집사인 퀴브가 스케줄이 잘 짜여 졌는지 조언을 한다. 매년 10월에는 수확제가 있어서 다른 스케줄을 시행할 수 없다. 스케줄에는 모두 4가지의 종류가 있으며, 교육과 아르바이트는 일요일에는 수행하지 않는다. 만약 스케줄 시행 중에 딸의 생일이 되면 잠시 시행을 멈추고 딸의 생일 잔치를 한다. 이때 선물을 사 줄 것인가를 결정한다. 당연히 딸에 대한 관심을 높이기 위해서는 선물을 주는 것이 좋다.



스케줄을 짠다.

### \* 딸을 교육시킨다

딸의 교육은 파라미터를 높이는데 중요하다. 「프린세스 메이커 1」에서는 무예와 학문, 예법 밖에 없었으나 이 게임에는 학문계, 무술계, 사교계의 세가지 계열에 걸쳐 모두 10종류의 교육이 있다. 각 교육은 초급, 중급, 상급, 마스터의 4단계로 되어 있으며, 「프린세스 메이커 1」에서와 같이 스승과의 대결은 존재하지 않고 어떤 파라미터가 일정 수준이 되면 등급이 올라간다. 물론 등급이 올라갈수록 수업료도 비싸지고 그에 따른 파라미터의 변화량도 바뀐다. 교육을 받는 날마다 수업료를 내며 교육에 실패해도 수업료를 내야 한다. 또 수업료가 부족하면 수업은 중단하고 남은 기간은 아무 것도 하지 않는다. 모든 교육은 하루에 1씩 스트레스가 증가한다. 자연 과학, 시문학, 신학, 마법 등은 마법 평가를 높여주며 검술, 격투술, 군사학 등은 전사 평가를, 예법, 회화, 무용 등은 사교 평가를 높여준다. 아래에 표시된 가격은 초급 단계일 때의 수업료이다.

#### - 자연 과학

모든 원리를 과학적으로 해명하고자 하는 학문. 지능의 증가에 도움을 주지만 합리적인 사고를 추구하기에 때때로 신앙과 향마력이 감소하기도 한다. 지능 +3. 30G.



자연과학 공부

#### - 시문학

예술을 높이는 데는 시문을 배우는 것이 좋다. 시를 지음으로써 딸의 교양은 높아진다. 감수성 +1, 예술 +1, 지능 +1, 기품 +1. 30G.

#### - 신학

문학과 함께 신에 대한 지식을 얻을 수 있는 학문. 신비주의적인 요소를 가지고 있어 자연과학과는 대립되는 면이 있다. 지능 +1, 신앙 +1, 항마력 +1. 40G.

#### - 군사학

체력과 근력이 강한 것 외에도 우수한 전사가 되려면 지능과 전투 기술이 있어야 한다. 군사학을 배우면 특히 지능이 높아지며, 때때로 전투 기술도 높아진다. 지능 +2, 전투기술 +1, 감수성 -1. 50G.

#### - 검술

검사라면 칼에 관한한 최고의 실력을 갖추어야 한다. 실전에 가까운 칼연습으로 전사 평가를 높인다. 단 전투기술과 공격력 등은 일정수준이 되면 더 이상은 증가하지 않는다. 전투기술 +1, 공격력 +1. 40G.

#### - 격투술

때때로 칼을 사용하지 않는 전투가 있다. 그때를 위해 맨손으로 싸우는 훈련을 해야 한다. 전투기술의 향상을 주로 하며, 때로는 방어력을 높이기도 한다. 공격력과 같이 방어력도 어느정도 이상 올라가기 힘들다. 전투기술 +1, 방어력 +1. 30G.



격투술을 연마한다.

#### - 마법

마법에 관련된 전반적인 능력을 높인다. 비싸지만 유용한 교육이다. 마법기술 +1, 마법 +2. 60G.

#### - 예법

본격적인 궁중 예의범절을 배운다. 예법과 함께 기품의 증가효과도 있다. 예의범절 +1, 기품 +1. 40G.

#### - 회화

그림 그리는 연습은 예술을 높이고 감수성을 풍부하게 하는데 도움을 준다. 어느정도 교육을 받으면 예술제에 출품할 그림을 그릴 수 있다. 예술 +1, 감수성 +1. 40G.

#### - 무용

무용 연습을 마스터하면 예술을 높일 수 있으며 여성다운 아름다움을 얻을 수 있다. 예술 +1, 매력 +1, 체력 +1. 50G.



무용 연습을 하면 예술을 높일 수 있다.

#### \* 딸에게 일을 시킨다

딸에게 교육을 시키거나 어떤 물건을 사기 위해서는 돈이 필요하다. 아르바이트는 돈을 버는 동시에 어떤 능력을 상승시킬 수 있으며, 대신 어떤 값의 감소가 있을 수 있고 스트레스를 받게 된다. 그러나 처음부터 능력치를 올리는데는 좋다. 완벽하게 성공시키면 급료의 50%를 더 받을 수 있고, 오랫동안

어떤 일을 하면 그 일의 급료가 늘어난다. 성공하려면 그 일에 적합한 능력이 필요하다. 나이에 따라서 할 수 있는 일에는 차이가 있는데, 예를 들어 11살이 되어야 나무꾼의 일이 가능하다. 급료는 일당이며 일을 안하는 경우에도 파라미터는 증가할 수 있다.

#### - 집안일

집에서 가사를 돕는다. 급료는 없지만 가정적인 능력을 높이는데 좋다. 성품 +1, 요리 +1, 청소 세탁 +1, 감수성 -2, 스트레스 +1. 0G.

#### - 아기 보기

탁아소에서 아이를 돌본다. 체력이 매우 필요한 직업으로 어린아이를 돌보는 것은 감수성을 높이는데 도움을 준다. 감수성 +1, 매력 -1, 스트레스 +2. 4G.

#### - 여인숙

여관에서서의 일은 가사 활동과 비슷한 것으로 청소 세탁의 능력을 높일 수 있다. 청소 세탁 +1, 전투기술 -1, 스트레스 +2. 8G.

#### - 농장

농장에서의 일은 처음에 기초 체력을 높이는데 특히 유용하다. 단, 기품을 감소시킨다. 체력 +1, 근력 +1, 기품 -1, 스트레스 +3. 10G.

#### - 성당

성당에서의 봉사 활동으로 급료는 적으나 신앙심과 모랄을 올릴 수 있다. 신앙 +2, 모랄 +1, 업보 -2, 스트레스 +1. 1G.

#### - 레스토랑

요리 보조를 통해서 요리 능력을 높일 수 있다. 가정적인 능력이 높을수록 잘 된다. 요리 +1, 전투 기술 -1, 스트레스 +2. 8G.

#### - 나무베기

나무꾼은 매우 힘이 필요한 거친 일로 근력을 높이는데 도움을 준다. 그러나 농장일과 마찬가지로 기품을 떨어뜨린다. 근력 +2, 기품 -2, 스트레스 +4. 12G.



나무를 베면 근력이 높아진다.

#### - 미용사

미용실에서의 아르바이트는 예술 감각이 필요한 직업이다. 이 직업은 감상적인 면을 높일 수 있지만 근력을 감소시킨다. 감수성 +1, 근력 -1, 스트레스 +3. 20G.

#### - 미장이

많은 체력이 필요한 직업으로 여자에게는 알맞지 않다. 체력 +2, 매력 -1, 스트레스 +3. 18G.

#### - 사냥꾼

사냥꾼을 돕는 힘든 일로 전투 기술이 많이 필요하다. 체력 +1, 전투기술 +1, 업보 +1, 기품 -1,

스트레스 +3. 8G.

- 묘지기

묘지 관리와 경비로 정신적인 노동에 해당한다. 때때로 기사의 유령이 나타나기도 하는데, 유령을 물리치면 많은 돈을 얻을 수 있다. 항마력 +1, 감수성 +1, 매력 -1, 스트레스 +3. 8G.

- 가정교사

백작의 집에서 아들을 가르치는 일로 당연히 머리가 좋아야 한다. 또 아이가 공부하는 것을 지켜보기 위해서는 모랄도 필요하다. 매우 힘든 직업으로 여성다운 아름다움과는 무관하다. 모랄 +1, 매력 -1, 스트레스 +7. 20G.

- 주점

술집에서 요리를 하거나 술을 나르는 일을 하는 것으로 일단 요리솜씨가 중요하다. 그리고 손님들과 이야기하는 기회가 많아지므로 화술을 높이는 데 도움을 준다(화술을 높일 수 있는 것은 오직 술집에서의 아르바이트 뿐이다). 화술 +1, 요리 +1, 지능 -2, 스트레스 +5. 15G.

- 비밀주점

15살이 되어야 비로소 할 수 있는 일로 무엇보다 매력이 중요하다. 매우 높은 급료를 받을 수 있지만 나쁜 길로 빠질 위험이 있다. 매력 +3, 업보 +3, 모랄 -2, 성품 -1, 신앙 -3, 스트레스 +12. 45G.

- 밤의 전당

암주점과 같이 매력이 중요하다. 많은 돈을 벌 수 있지만 이런 아르바이트를 하게 되면 나쁘게 변한다. 매력 +3, 기품 -2, 업보 +2, 성품 -1, 지능 -1, 스트레스 +8. 35G.

\* 무사 수행

도시 주변의 위험한 곳을 모험하면서 괴물과 싸운다. 동서남북에 각각 4개의 모험 장소가 있으며 각각 나오는 괴물의 세기나 이벤트에는 차이가 있다. 때때로 가게에서 팔지않는 물건을 얻을 수도 있으며, 괴물을 물리치고 돈이나 보물을 얻을 수도 있다(인어의 눈물과 같이 특정 괴물을 물리쳤을 때만 얻을 수 있는 아이템도 있다). 「프린세스 메이커 1」과는 달리 경험치가 없음에 주의해야 한다. 아무리 많은 괴물을 물리쳐도 전투 능력의 변화에는 별다른 영향을 주지 않고, 도리어 업보의 상승에 기여한다. 무사 수행에서는 성에서 나간 입구와는 다른 입구가 있으며 정해진 날짜보다 일찍 다른쪽 입구를 통해서 집으로 돌아가면 일찍 돌아간 날만큼의 전사 평가가 올라간다. 무사 수행에는 수 많은 이벤트들이 숨어 있다. 단 그에 맞는 조건이 성립해야만 등장하므로 대화에 귀를 기울여 정보를 알아내야 한다. 괴물이나 어떤 인물을 만나게 되면 전투, 대화 등을 선택할 수 있는데 딸이 매우 강할 경우 괴물에게 말을 걸면 정보를 주고 사라지기도 한다. 만약 너무 강한 괴물을 만나면 일단 숨는 것이 좋다. 숨는데 성공하면 괴물은 그냥 지나가며 만약 실패하면 도망간다. 어떤 사람을 만날 경우 이야기를 하면 때때로 쓸모있는 정보를 준다. 공격할 수도 있으나 딸의 모랄이나 신앙심이 낮아지고, 너무 자주 사용하면 체포되기도 한다. 체포되면 전사 평가와 기품이 감소한다. 무사 수행 중에 버튼을 클릭하고 캠프를 선택하면 4개의 메뉴가 나온다(단 캠프를 선택한 후에는 원래 화면으로 돌아갈 수 없다). 또 휴식을 하면 HP, MP, 전의 등이 증가한다. 만약 장비를 변경할 경우 집사인 퀴브가 캠프까지 장비를 가지고 온다. 그리고 때때로 어떤 장소에서 자고 난 후에 이벤트를 겪는 경우도 있다. 조금 이상하게 생긴 곳이라면 한 번쯤 휴식을 하는 것도 좋다. 예를 들어 남부 폭포지역에서는 어떤 풀숲에서 잠을 자고 일어나면 요정을 만나기도 한다. 또한 몇몇 지역에는 현상금 걸린 3인조가 있는데, 이들을 물리치면 아이템을 얻기도 하며 현상금과 전사 평가를 받을 수 있다. 이들 3인조는 랜덤하게 나타난다. 무사 수행의 장소는 모두 4가지로 각각의 특징은 다음과 같다.

- 동부 삼림지대

난이도가 가장 낮은 수행 장소. 출현하는 괴물은 5종류이며 4가지 지역 중에서 가장 약하다. 땅 위에 구멍이 있는 경우가 있는데, 이 구멍은 어딘가로 이동시켜 준다. 특히 늪에도 숨겨진 구멍이 있으니



주의한다. 요정 이벤트가 있으며 엘프의 영목이라 불리는 큰 나무가 있는 곳에서도 특별한 이벤트가 있다. 그러나 아무리 돌아다녀도 이벤트를 볼 수는 없다. 이 때는 요정의 특징을 생각한다. 요정은 자연과 깊은 관계가 있다. 바로 어느정도 이상의 감수성이 필요한 것이다. 많은 이벤트가 감수성과 관계가 있으니 항상 감수성을 높은 수준으로 유지한다. 그 밖에도 많은 이벤트가 숨겨진 곳이다. 삼림지대의 북서부 고리 모양 근처에는 3인조 가운데 한 명인 버나저드가 있다.

#### - 북부 빙산지대

동부보다 조금 높은 난이도의 지역. 주의할 괴물은 늑대 종류로 특히 정상 근처에 사는 은색 늑대는 매우 강하다. 정상에서는 더 이상 갈 곳이 없는 것처럼 보이지만 아래쪽의 동굴로 들어가면 위에 얼음으로 된 다리가 생긴다. 서쪽에 있는 계단으로 올라가면 무신을 만날 수 있다. 무신은 매우 강하다. 무신을 물리치면 가장 강력한 무신의 칼을 얻게 되며 수호신을 만날 수도 있다. 수호신은 어떤 능력 한 가지를 높여준다. 이 지역의 서남부에 있는 집 근처에는 3인조 가운데 하나인 질풍 카스티요를 만날 수 있다.

#### - 남부 폭포지대

거대한 호수로 된 장소. 폭포를 통해서 아래로 떨어지기도 한다. 요정에 관련된 이벤트가 있으며, 인어의 눈물 아이템은 다른 특별한 이벤트와 관계가 있다. 동남쪽에 있는 섬에는 보물 상자가 있는데, 그 주변의 길은 보이지 않으나 매우 복잡하게 되어 있다. 이 섬에는 3인조 가운데 한 명인 붉은 장미 바니스타가 있다.

#### - 서부 사막지대

무사 수행의 장소 중 가장 어려운 곳. 이 사막 지대에는 드래곤을 비롯한 강한 괴물들이 있다. 딸을 전사나 마법사 계열로 키우겠다고 반드시 이곳을 둘러야 한다. 이곳에는 많은 이벤트가 있으며 특히 처음에 들어가게 되는 용의 유적에는 딸의 장래에 커다란 영향을 미칠 수 있는 이벤트가 있다. 그 밖에 샘물과 악마의 동굴에도 이벤트가 있다. 사막 지대에 있는 이벤트 중 두 가지가 가끔 등장하는 떠돌이 상인의 아이템과 관계가 있다(떠돌이 상인은 수입이 갑자기 4배 정도 증가했을 때 나타나는 사람으로 실제로는 이것도 이벤트의 일종이다). 이 상인은 겨우 세 번정도 밖에 나오지 않으므로 신중하게 물건을 구입한다. 상인의 아이템 중에서 4가지가 어떤 이벤트와 관계가 있다. 또한 이 지역에는 마왕과 그 부하들이 나타나기도 한다.

#### \* 휴식

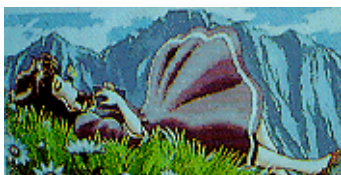
딸의 스트레스가 쌓이면 병이 나거나 비행화가 될 수 있다(모랄이 낮으면 비행화되기 쉽고 특히 B형은 그 경향이 강하다). 스트레스가 너무 많이 쌓이지 않게 하려면 때때로 휴식을 해야 한다. 휴식에는 상황에 따라 5가지가 있으므로 그 때마다 적절한 조치를 취한다.

#### \* 자유행동

이 명령을 선택하면 딸은 변화가에 놀러간다. 이때 용돈을 주면 두 배의 효과가 있다. 용돈은 하루에 10G. 단, 비행화된 상태에서 자유 행동을 선택하면 용돈으로 음식을 사먹거나 때로는 나쁜 짓을 하는 일도 있다.

#### \* 바캉스

딸과 함께 바캉스를 가는 것이다. 자유 행동에 비해서 스트레스의 감소는 적지만, 목적지와 계절에 따라 어떤 수치에 변화가 있을 수 있다. 봄에 산으로 바캉스를 가면 감수성이 늘어난다. 만약 체중을 줄이고 싶으면 여름에 바다로 바캉스를 보낸다. 그러면 체중이 약 1kg정도 줄어든 것이다. 단, 가을이나 겨울에 산으로 보내면 도리어 체중이 늘어나고 날씨가 너무 추우면 산에 갈 수 없는 경우도 있다.





봄에 야외로 나간 딸

#### \* 안정

딸이 병에 걸리면 자유 행동이나 바캉스는 할 수 없다. 딸을 집에서 안정시킬 수 있는데, 이때 아버지나 집사의 간병이 필요하다. 당연히 아버지가 직접 하는 것이 좋겠지만 그럴 경우 일을 쉬기 때문에 지출이 늘어난다.

#### \* 감시

딸이 비행화 되었을 때 등장하는 명령으로, 자유 행동이지만 집사인 큐브가 몰래 감시한다.

#### \* 요양소

딸이 병에 걸렸을 때 선택할 수 있는 명령으로, 비용은 들지만 효과는 안정에 비해 훨씬 높다.

### 7. 수확제

매년 10월에는 풍년을 축하하는 수확제가 벌어진다. 이때는 다른 스케줄은 짤 수 없으며 왕실에서 여는 4가지 이벤트 가운데 하나에 참가할 수 있다. 이 이벤트는 부와 평가치를 높일 수 있는 기회이므로 열심히 능력을 키워 우승을 노린다.

#### \* 이벤트

이벤트는 4가지가 있는데, 우승을 하면 각각 부상과 상금, 그리고 관련된 부분의 평가를 올릴 수 있다.

##### - 무술대회

뛰어난 무술가들이 모여 실력을 겨루는 대회. 토너먼트 형식으로 되어있으며 한 번 우승할 때마다 상금을 받을 수 있다. 우승자에게는 3000G의 상금과 함께 상품으로 칼을 받게 된다. 이 칼은 팔지 않는 것이 좋다. 준 우승자는 1000G의 상금을 받게 된다. 만약 전사 평가가 어느정도 이상 된다면 평상시에도 가끔 결투를 원하는 상대가 찾아온다. 이 경우 싸우지 않으면 평가는 떨어진다. 이길 경우 가장 많은 충격을 준 공격쪽의 평가가 증가한다(마법으로 많은 피해를 주었다면 마법 평가가 올라간다). 무술 대회는 일정 횟수 이상 싸우면 그 때까지 공격을 더 많이 성공시킨 쪽이 이긴다.

##### - 왕국 예술제

많은 예술가들이 참가하는 이 예술제는 권위있는 대회로 유명하다. 엄정한 심사에 의해 금, 은, 동상이 결정되며 각각 상금이 주어진다. 금상을 받으면 비싼 값으로 팔 수 있는 상품을 받는다. 단, 이 예술제는 참가하기 전에 미리 그림을 그려 두어야만 한다(벽에 걸린 그림이 바로 예술제에 출품하게 될 작품이다).

##### - 댄스 파티

온 나라의 미녀들이 모이는 미의 경연. 체력, 예술, 매력의 수치에 의해 기술상, 예술상, 종합우승이 결정된다. 우승자에게는 기품을 높일 수 있는 아이템이 주어진다.

##### - 요리 콘테스트

왕국 제일의 요리사를 결정하는 대회. 1~3위까지의 입상자에게는 상금이 주어지며, 우승자에게는 극락조의 알이 부상으로 주어진다(극락조의 알은 먹을 수 있다. 먹으면 체력이 증가하지만 먹지않은 경우에는 어떤 이벤트가 존재한다. 감수성이 높은 딸이라면 먹는 것을 꺼릴 것이다).

★ 라이벌

딸의 14살 생일이 지난 후 어느정도 시간이 지나면 그 상태에서 가장 높은 평가를 받은 분야의 라이벌이 딸 앞에 나타난다. 라이벌은 딸과 같은 나이이며 각각 전사, 마법, 사교, 가사쪽의 능력을 가지고 수확제에서 우열을 겨루게 된다. 한 번 이긴다 해도 계속 등장하며, 그 때마다 약간씩 능력이 상승한 채 나온다. 각 부분의 라이벌들을 다음과 같다.

- 아니타 카산드라

사자자리, 0형. 검사에 뜻을 가진 기사 딸. 어릴 때부터 칼의 수련을 했으며 12살에는 상인의 양녀로 들어갔다. 무술대회에서 딸의 1차 상대자로 때때로 무기 상점에서 아르바이트를 한다.

- 웬디 라키시스

쌍둥이 자리, B형. 세계 제일의 마법사를 꿈꾸는 소녀. 재능도 열의도 있으며 성격이 불같다. 무술대회에 등장하며 때때로 잡화점에서 아르바이트를 한다.

- 파트레시아 한

양 자리, AB형. 도시의 자산가 딸. 자존심이 높다. 아버지의 사교계 콤플렉스 때문에 어릴 때부터 영재 교육을 받았다. 댄스와 회화의 능력이 뛰어난 강력한 라이벌.

- 마르시아 세아웨어

게자리, 0형. 요리를 좋아하며 요리 이외의 재능은 없다. 요리 실력이 좋은 아이에게 강력한 라이벌 의식을 가지고 있다. 요리 실력에 감수성도 높아서 상당한 강적이다. 때때로 요리점에서 아르바이트를 한다.

★ 신비한 지원자

딸이 어떤 방면에서 높은 평가를 받은 후에 때때로 등장하는 지원자로, 각각 그 방면의 능력을 높여주거나 어떤 뛰어난 아이템을 선물로 주기도 한다. 대개 어떤 딸을 키울 때 한 명만이 나타나지만, 모든 평가가 전체적으로 높은 경우에는 모든 지원자가 등장하기도 한다.

- 전쟁의 수호 요정

전투 관련 능력을 높여주기도 하며 나중에는 아주 강력한 무기를 선물로 주기도 한다. 이 무기는 무신의 칼에 비해 그다지 뒤떨어지지 않는다.

- 대마법사

마력, 향마력, 마법 기술 등 마법 관련 능력을 높여준다.

- 마신

좋은 일을 가져다 주는 행운의 마신. 예술, 화술, 감수성 등 사교 관련 능력을 높여준다.

- 부엌의 정령

가정적인 소녀로 키울 때 자주 등장한다. 요리, 청소세탁, 성품 등 가사 관련 능력을 높여준다.

## 8. 엔딩

「프린세스 메이커 I」과는 달리 이 게임에서는 엔딩이 두 가지로 나뉘어졌다. 한 가지는 딸의 직업에 대한 엔딩이고, 또 하나는 결혼 엔딩이다. 어떻게 성장하느냐에 따라 딸의 직업이 결정되며 종간의 이벤트나 성장에 의해서 딸의 결혼 상대가 정해진다. 「프린세스 메이커 I」에서는 왕비가 되어야만 왕자와 결혼할 수 있었다. 그러나 「프린세스 메이커 II」에서는 다른 직업을 가져도 왕자와의 결혼이 가능하다.

★ 직업

「프린세스 메이커 II」에서는 「프린세스 메이커 I」에 비해 더 많은 직업이 등장한다. 이 게임을 가장 재미있게 즐기기 위해서는 일단 플레이어가 원하는 딸의 모습을 상상한다. 용사, 마법사, 시인, 화가, 심지어 사기꾼이나 도둑 등. 이 게임에서는 왕국에서 가능한 거의 모든 직업을 할 수 있다. 그리고 원하는 직업에 맞추어 모든 상상력을 발휘하면서 딸에게 필요하다고 생각되는 요소들을 높여가는 것이다. 그리고 8년간의 시간이 흐른 뒤에 얼마나 잘 키웠느냐에 따라 딸의 결과가 정해지는 것이다. 어떤 직업이든지 기본 체력이 뒷받침 되어야 한다. 체력이 높으면 대부분의 일에서 성공률이 높지만, 체력이 낮으면 성공도 힘들 뿐더러 스트레스가 조금만 늘어도 커다란 영향을 받는다. 일단 체력을 높일 수 있는 아르바이트를 시작한다. 가장 좋은 것은 농장일이다. 체력과 근력 모두를 높여주고 금료도 비교적 높기 때문이다. 기품이 떨어지긴 하지만, 게임 초기이므로 농장일을 열심히 한다. 그대신 처음에는 체력이 낮아서 스트레스의 영향을 많이 받으므로 매 달 한 번은 자유행동이나 바캉스로 휴식을 취해야 한다(초반에는 돈이 부족하므로 자유행동이 좋다). 이때 몸매에 신경쓴다고 다이어트 등 특별한 건강 관리는 하지 않는 것이 좋다. 일단 무리없게 하고, 대신 여름에 가끔 바다로 바캉스를 가면 체중은 그렇게 늘어나지 않고 몸매 관리도 간단히 해결할 수 있다. 어느정도 체력이 올라갔으면 자신이 원하는 방향으로 게임을 시작할 수 있다. 플레이어가 원하는 방면의 교육을 시작한다. 그러나 대부분 수확제에서의 우승을 목표로 할 것이다. 그렇다면 처음부터 우승할 확률이 높은 것은 무엇일까? 바로 예술제이다. 무술대회도 비교적 쉽지만 전사 평가가 낮은 처음에는 꽤 오랜 준비기간이 필요하다. 하지만 예술제는 1, 2년 정도면 충분히 우승을 노릴 수 있다. 아르바이트를 하면서 어느정도의 돈이 모이면 회화를 배운다. 100점 정도의 그림이면 초반에 예술제에 합격하는 것은 비교적 무난하다. 단, 이때도 체력과 완력을 높이는데는 신경을 써야 한다. 예술제에 합격하면 그 상금으로 쓸만한 무기를 구입하고, 전투 방면의 수련에 신경을 쓴다. 또 인맥을 높이기 위해 예의범절에도 신경을 써야 한다. 예법 교육을 받도록 한다. 예법은 동시에 기품도 올려준다. 모랄이 낮은 딸은 비행화되기 쉽다. 따라서 모랄을 높여야 한다. 가장 좋은 것은 성당이다. 금료는 적지만 많은 효과를 얻을 수 있다. 이 정도로 하고 있다면 이미 딸은 좋은 방향으로 크고 있는 것이다. 이제 무사 수행에 들어간다. 무사 수행은 이벤트의 보물창고라 할 수 있다. 동시에 평가를 높일 수 있는 요소도 많으며 아이템이나 돈도 얻을 수 있다. 단, 딸을 착한 방향으로 키우고 싶다면 업보의 증가에 신경을 써야 한다. 무사 수행을 하게 되면 많이 증가할 것이다. 가끔 성당에서 봉사를 하면 업보는 줄어든다. 14살쯤 되면 주점 아르바이트가 등장한다. 화술을 늘릴 수 있는 유일한 방법이니 화술이 필요하다면 이곳에서 일을 한다. 단 주점에서 일하는 경우 지능은 점점 떨어진다. 무사 수행과 무술 대회를 통해서 높은 전사 평가를 얻었을 것이다. 그러면 마법 평가를 비롯한 다른 평가에도 신경을 써야 한다. 예의범절과 기품이 높은 상태라면 인맥의 증가는 어느정도 이루어졌을 것이다. 마법, 시문학, 신학 등의 교육을 실시한다. 이것들은 특히 여러개의 수치를 높일 수 있는 좋은 교육이다. 충분한 시간을 두고 많은 교육을 실시한다. 많은 수치가 높은 상태로 변할 것이다. 또한 무사 수행도 계속하는 것이 좋다. 아직도 많은 이벤트가 남아 있을 것이다. 어느 정도 무술대회에서 우승을 하게 되면 요리 콘테스트나 댄스 파티에 참가한다. 충실히 성장시켰다면 어렵지 않게 높은 점수를 받을 수 있으며 평가도 올라간다. 서서히 수치에 신경을 쓰면서 아르바이트와 교육을 반복한다. 마침내 운명의 날, 과연 딸은 어떤 직업을 가지게 되었을까. 이상과 같이 했다면 좋은 쪽에 속하는 직업을 가지게 되는 경우가 많다. 그리고 점수도 매우 높은 편에 속할 것이다.

#### - 여왕

가장 어려운 엔딩은 여왕이다. 여왕은 모든 평가가 400정도가 되어야 하며 거의 모든 능력치가 최상급에 속한다. 여왕으로 만들기 위해선 이벤트에 중점을 두어야 한다. 이벤트는 단순한 재미 뿐 아니라, 보통의 방법으로는 몇 달 걸리는 능력치의 증가를 가능케 한다. 먼저 현상금붙은 3인조를 잡는다. 이들을 잡으면 현상금 뿐 아니라 전사 평가도 높일 수 있다. 모두 잡으면 60정도의 전사 평가가 올라간다. 그리고 마법 평가도 높여야 한다. 마법 능력이 어느정도 있다면 대전 상대가 왔을 때 마법으로 상대한다. 그러면 마법 평가를 높일 수 있다. 향마력을 높이기 위해서는 신학을 공부한다. 신학은 동시에 지능도 높여준다. 그 밖에 마법 관련 능력치를 올릴 수 있는 이벤트가 두 개 정도 더 등장한다. 이 이벤트를 잘 찾아야 한다. 가사 평가도 중요하다. 가사 평가는 가사 돕기가 가장 좋다. 단 감수성을 낮추도록 되도록 처음에 시행하는 것이 좋다. 또한 주점에서의 아르바이트는 화술도 높일 수 있으므로 반드시 시행해야 한다. 그 밖에 가사 평가와 사교 평가를 높일 수 있는 이벤트도 있다. 바로

요정과 관계가 있는 이벤트이다. 모랄과 신앙심도 중요한 수치이다. 성당에서의 봉사로 모랄도 충분히 높인다. 이렇게 하면 거의 모든 평가가 400을 넘으며 꿈에 그리던 여왕의 모습을 보게될 것이다.

#### - 장군, 근위 대장, 근위병

전사 관련 직업으로 비교적 난이도가 낮은 직업에 속한다. 이들에게 가장 중요한 것은 전사 평가이다. 전사 평가가 높으면 장군이 되며 낮으면 근위병이 된다. 비교적 전사 관련의 능력을 중점으로 성장시킨다. 단, 어느정도 이상의 기품과 최소한의 지식이 필요하다.

#### - 용사

전사와 마법에 최고의 상태를 가진 직업. 전사 평가와 마법 평가가 높고 각 부분의 능력치도 평균치 이상이어야 가능하다. 그 밖에 체력, 기품, 지능, 감수성도 필요하다. 비교적 난이도가 높은 편에 속하는 직업이다. 전사계의 용사와 마법사계의 용사가 있다.

#### - 총희

매력이 가장 높은 직업. 600이상의 매력을 가지고 있어야 하며 예의 범절, 화술 등에도 비교적 능숙해야 한다. 물론 기품도 높아야 한다. 매력을 높이기 위해서는 드레스를 입는 방법이 있는데, 가장 좋은 것은 떠돌이 상인이 파는 드레스이다. 그보다 매력이 조금 낮은 것으로는 용의 유적에서 얻는 것이 있는데, 향마력을 갖고 있는 옷으로 이벤트를 통해서 얻을 수 있다. 초반부터 매력이 높은 전갈 자리의 아이로 시작하는 것이 적합하다.

#### - 암흑가의 보스

업보가 높아야만 가능하며 매우 높은 근력이 필요하다. 또 신앙심과 모랄도 높아야 한다. 암흑가를 이끌기 위해 기품과 화술, 그리고 지능이 특히 중요하며 기술이 높아야 하지만 전사 평가는 100정도 이상 되어서는 안된다. 만약 전사 평가가 그 이상 되어버리면 근위병이나 장군이 되기 쉽다. 초반부터 근력을 키우는데 중점을 두고 성당에서 일하여 모랄, 신앙심을 어느정도 높인다. 업보를 높이기 위해 암주점에 다니는 것이 좋을 것으로 생각하지만 모랄과 신앙심이 떨어지므로 실제로는 좋지 않다. 되도록 무사 수행, 사냥 등으로 업보를 높인다. 사람을 공격할 경우, 업보는 올라가지만 체포되면 기품이 떨어지고 업보가 0이 되는 경우가 있으니 주의한다. 결과 점수는 매우 낮다.

#### - 상가의 부인, 가사일, 농가에 취직, 신부 수업

모두 평범한 직업에 속한다. 가사 평가를 중심으로 하면 되는 비교적 간단한 직업이다. 스케줄도 비교적 편하게 작성해도 된다. 가정적인 착한 딸을 키우는 보람을 느낄 수 있다. 무리없는 건강 관리에 딸과의 시간을 많이 보내면 딸은 아버지의 생일날 자신이 만든 선물을 한다.

#### - 왕비

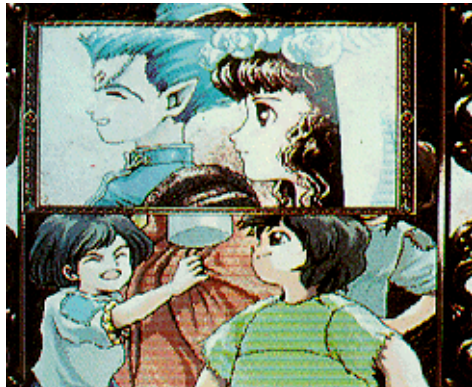
결혼 엔딩에 속하는 것 중의 하나는 직업을 가진 후 왕자가 청혼을 해오는 것인데, 왕비의 경우는 운명의 날에 왕자가 청혼을 함으로써 직업이 왕비로 결정된다. 이 게임의 최종 목적인 프린세스가 바로 이 왕비이다. 왕비에 대해서는 어떤 좋은 방법이 있다고 할 수가 없다. 여왕과 마찬가지로 높은 능력치와 평가가 있어야 하지만, 어딘지 부족한 경우가 많다. 운명의 날, 과연 왕자가 청혼을 해 올 것인지... 「프린세스 메이커 II」에는 이 밖에도 수많은 직업 엔딩이 있다. 마술사, 마법사, 점성술사, 화가, 작가, 무용가, 사기꾼, 도둑 등의. 전사 쪽에는 현상금 사냥꾼이나 투사와 같은 직업도 있으며 대부호의 부인이나 백작 부인, 여재상이 될 수도 있다.

#### \* 결혼

이 게임에 존재하는 또 하나의 엔딩은 결혼이다. 매우 좋은 직업을 가지고도 아주 평범한 결혼을 할 수도 있고, 평범한 직업으로도 멋진 결혼이 가능하다. 특별한 결혼에는 여러가지가 있으나 그 중에서 대표적인 것 세 가지는 다음과 같다. 결혼은 각각 이벤트나 어떤 조건과 맞아떨어질 때 가능하다.

#### - 용과의 결혼

용의 유적에서 만나는 어린 용족과의 결혼이다. 이것은 이벤트와 관계가 있어 그리 어렵지 않다. 늙은 용과 만나게 된 후, 딸이 어느정도의 나이가 되면 늙은 용이 손자를 데리고 청혼하러 온다. 이때 10000G의 돈을 지참금으로 가지고 오는데 거절할 수도 있다. 지참금을 받아들이면 엔딩에서 용족과 결혼하는 장면이 나온다.



용족과 결혼하게 된 딸

#### - 마왕과의 결혼

마왕은 오프닝에서 아버지인 검사와 대결했던 적이다. 이런 엔딩을 원한다면 어려울 것이 없다. 나쁜 딸을 만들면 된다. 업보를 매우 늘리면서 신앙심을 낮춘다. 그리고 매력을 일정 수준 이상으로 높여야 한다. 또 마왕이 등장하는 이벤트를 겪어야 하는데, 이벤트가 있다고 해서 무조건 마왕과 결혼하는 것은 아니다. 마왕과 만나는 이벤트는 여러 수치를 높이는데 비교적 좋은 이벤트이다. 반대로 마왕과 결혼하지 않으려면 무조건 좋은 딸로 만들면 된다. 그러나 암흑가의 보스와 같이 업보가 높은 직업을 만들 경우는 어떻게 마왕과의 결혼을 막을 수 있는가. 바로 신앙심이 열쇠이다. 신앙심과 모랄이 충분히 높다면 마왕과 결혼하지는 않을 것이다(또한 암흑가의 보스는 신앙심이 낮으면 될 수 없다).

#### - 왕자와의 결혼

왕자와의 결혼은 왕비가 되는 것 외에도 특별한 결혼 엔딩으로서 등장한다. 왕자와 결혼하기 위해 필수적인 요소는 무엇일까? 당연히 왕자와 만나야 할 것이다. 그런데 아무리 성에 가보아도 왕자는 없다. 1월 달에 성에 가보자. 아마 맨 아래에 청년 무관이 추가되었을 것이다. 바로 이 사람이 왕자이다. 왕자는 매년 1월에만 만날 수 있다. 매년 왕자를 만나도록 한다. 그러나 왕자를 만난다고 다 되는 것이 아니다. 왕비로서 필요하다고 생각되는 파라미터를 높이는 것이 중요하다. 기품과 성품, 지능과 화술을 갖추고 매력과 모랄, 신앙심도 필요하다. 그리고 그 밖에 여러 평가들도 비교적 높은 값을 유지해야 한다. 이 밖에 집사인 쿼브와 결혼하는 엔딩도 있다. 방법은 쿼브와의 관계를 높이는 것 뿐이다. 딸의 상태가 나쁘게 유지된다면 쿼브의 도움이 많이 필요할 것이고, 결국 그와 가까운 사이가 될 수 있다.

## 분석을 마치면서

게임을 하면서 정말로 한 딸의 아버지가 된 듯한 기분이 들었다. 과로로 병이 난 딸이 그렇게 안쓰러워 보일 수가 없었고, 아버지의 생일날 축하 케이크를 만든 딸의 모습에 가슴이 뭉클해지기도 했다. 또 운명의 날, 훌륭하게 성장한 딸의 모습에 보람을 느끼기도 했다. 이 정도로 감정이입이 잘 된 게임은 거의 없을 것이다. 어떤 게임이나 나름대로의 장점이 있겠지만 「프린세스 메이커 II」는 한 아이의 아버지가 될 수 있는 멋진 기회를 제공함으로써 마음 속 깊이 남게 될 것이다. 정말 좋은 게임이었다. 원고를 쓰기 직전까지 즐거운 마음으로 밤을 새워가면서 게임을 했을 정도니까... 게다가 한글로 되어 있어 무리없이 게임을 즐길 수 있어 좋았다.

장르	롤플레이팅				
제작	Gainax				
사운드	☆	☆	☆	☆	
그래픽	☆	☆	☆	☆	
난이도	☆	☆	☆	☆	

장르	볼볼레이				
제작	Gainax				
사운드	☆	☆	☆	☆	
그래픽	☆	☆	☆	☆	
단이도	☆	☆	☆	☆	

가격 : 3만 9천원

분석 : 전홍식(성균관대 제어계측 공학과 2년)

자료협조 : 한도흥산무역

