



게임컴 천사의 제국 II

전운의 그림자가 드리워지는 애스가 대륙

신비한 애스가 대륙, 최고의 신 애시스도 관여치 못하는 이 땅에서 라나락과 와 알갈리의 두 종족이 힘을 겨루고 있었다. 오랜 시간이 지나고, 와알갈리의 위대한여제 외스티에 의해 그 둘은 하나가 되었다. 현명한 황제는 동생 니아로 하여금외적에 대비케 하고 니아가 이 뜻을 받아 군사를 다스리니 애스가 대륙에는 평화가 계속 되었다. 그러던 어느 날, 왕실에 대해 불만을 품은 자가 나타나 대륙은 다시 전운에 휩싸이게 된다. 푸른 하늘이 어둠에 휩싸일 때에...

「천사제국 II」, 확실히 달라졌습니다!!

「천사제국 II」는 애스가 대륙의 통일을 내용으로 삼았던 전작에 이어 4년 뒤에 벌어지는 전쟁을 그리고 있다. 이 게임은 사병으로부터 분화되는 계급 체계나 매우 단순한 형태의 지형, 그리고 전투시의 애니메이션 처리까지 전작과 거의 비슷하다. 하지만 다음과 같은 점에서는 확실히 달라졌다.

▶ 직업의 종류와 체계의 변화

전작의 경우 발전하는 계급이 길었지만, 각각의 계급에 있어 큰 특징이나 장점은 보이지 않았다. 그러나 「천사제국 II」에서는 직업이 35개로 늘어났으며, 각 직업별로 다양한 특성이 있다. 또한 직업 뿐만 아니라 레벨에 따라서도 그 특성을 달리함으로써 더욱 다양한 변화를 제공한다.

▶ 변화된 시나리오

전작에서는 모두 9개의 시나리오만이 있었고, 시나리오의 목적도 매우 단순했다. 하지만 이번에는 37개의 시나리오가 있으며 매우 다양한 목적과 내용을 갖고 있다.

▶ 변화된 마법 사용

전작에서는 마법도 일반 전투 장면과 같이 따로 애니메이션으로 보여졌으나 II에서는 마법이 사용되는 모습이 지도 위에서 보여지므로 그 효과를 확실히 알 수 있게 되었다.

▶ 다양한 난이도

난이도는 4단계로 조절할 수 있으며 적도 경험치에 따라 레벨이 늘어나도록 설정하여 더욱 강해졌다.

▶ NPC의 등장

이들은 아군이지만 조종할 수 없는 인물들로 자동으로 전투를 벌인다. 대부분의 시나리오에서 플레이어가 조종하는 캐릭터는 이들 NPC(Non-Player Character)를 보호하는 입장이 된다.

☞ 알아둬시다

이 게임은 SMARTDRV.EXE 등의 캐시 프로그램과 충돌을 일으킬 수 있습니다.

전투를 통해 경험치를 올린다

게임의 초기 화면에서 게임 시작을 선택하고, 난이도를 결정한다. 난이도는 모두 4가지이다. 여기서 난이도는 컴퓨터의 지능을 결정하는 것이 아니라 단지 처음에 등장하는 적의 레벨을 결정하는 것 뿐이다. 난이도를 결정하고 게임이 시작되면 대화 화면이 나온다. 첫 번째 시나리오에서는 니아의 언니인 외스티 황제가 기사단에게 납치되고, 이를 쫓는 것으로 전작의 주역 니아와 시미가 등장한다. 대화가 끝나고 전투가 시작되는데, 첫 번째 시나리오의 경우 배치도 할 필요가 없고, 아무런 일을 하지 않아도 무사히 끝나게 된다. 단지 이 시나리오는 천사제국이라는 게임에 익숙해지기 위해 필요한 것으로 단지 가능한 많은 적을 물리쳐 경험치를 얻으면 된다. 마우스로 커서를 움직여 시미나 니아 중 한 명을 클릭한다. 그러면 오른쪽 화면에 인물의 얼굴 모습과 능력치가 표시된다. 여기서 경험치가 299로 되어 있는 것을 확인할 수 있을 것이다(참고로 얼굴 그림 옆의 빨간 그래프는 체력, 파란 그래프는 경험치의 비율을 나타낸다). 사병에서 다른 계급으로 올라가는데 필요한 경험치는 100이므로 이미 필요 경험치를 넘어서는 상태이다. 이제 [이동] 명령을 선택한다. 그러면 이동할 수 없는 지역이 어둡게 표시되어 이동 가능 범위를 보여준다. 이동 범위 내의 아무 곳이나 클릭하면 이동하게 된다. 이 때 주위의 적군(빨간색의 병사)에게 다가가 [공격]을 클릭하면 애니메이션과 함께 전투의 결과가 표시된다.

애니메이션이 끝나고 화면이 바뀌어 직업을 선택하라는 메시지가 나온다. 「천 사제국」의 시스템은 전투를 통해 경험치가 올라가고 그에 따라 새로운 직업으로 성장하는 체계이다. 이렇게 몇 개로 갈라진 직업은 다시 갈라지기도 하며, 한 번 결정한 직업은 바꿀 수 없다(인물에 따라 결정할 수 있는 직업의 차이는 없기 때문에 적당한 직업을 선택하면 된다. 단 시나리오 전개에 있어 이야기는 기사 계열-특히 비룡기사-가 알맞다). 모든 인물에게 명령을 내리면 적의 공격이 시작된다. 이러한 턴 방식을 반복하여 승리 조건을 만족시키면 다음 시나리오로 넘어가게 된다.



적당한 직업의 선택도 상당히 중요하다.

키보드 사용 방법

키보드 사용 방법은 <표 1>과 같다.

키보드	기 능
<Esc>	게임 상태의 설정이나 저장, 불러오기 등 기능 메뉴를 제공한다.
<M>	음악 On/Off
<F1>	명령을 내리지 않은 인물은 휴식을 하며 턴을 끝낸다.
<F2>	명령을 내리지 않은 인물은 대장(대개 니아)을 따라가도록 명령을 내리고 턴을 마친다.
<F3>	명령을 내리지 않은 인물은 자유 행동을 한다.
<F4>	철수하여 같은 시나리오를 처음부터 다시 한다. 늘어난 경험치는 그대로 갖고 시작하므로 레벨을 높이는데 사용할 수도 있다.
<Tab>	<F1>~<F4>의 기능을 선택하는 명령을 표시한다.

【표 1】 키보드 사용 방법

그림 메뉴

- ① 저장 하기(Save)
- ② 불러오기(Load)
- ③ 마우스의 이동에 의한 지도 이동 선택. 두루마리가 말려 있으면 커서를 화면외곽으로 향하고 클릭할 때만 지도가 이동된다.
- ④ 전투 애니메이션 보기 결정
- ⑤ 캐릭터의 얼굴보기 결정
- ⑥ 지도에 격자넣기 결정
- ⑦ 현재 시나리오의 승리 조건과 패배 조건을 보여 준다.
- ⑧ 음악 설정
- ⑨ 각 효과음에 대한 설정
- ⑩ <Tab>키와 같다.
- ⑪ <Esc>키와 같다.
- ⑫ <F1>키와 같다.

엄청나게 중요한 전업과 직업

천사제국의 모든 것은 전업에 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 매우 중요하다. 모든 직업은 특정 경험치에 이르면 또 다른 직업으로 바뀐다. 직업의 종류 및 특징은 <표 2>와 같다. 모든 아군 캐릭터는 경험치에 따라 적당한 직업으로 전업할 수 있으며, 이러한 과정을 통해 더욱 강해진다. 단 독자적인 이름이 없는, 즉 사병, 전사와 같은 직업 이름으로 표시된 인물은 아군이라 해도 전업할 수 없으며 성장시킬 필요도 없다.

군대의 기본은 사병

아무런 기술이 없으며 능력치도 가장 낮아 처음 전업 때까지만 사용된다. 경험치 100이상이 되면 4가지 직업으로 전업할 수 있다고 설정되어 있지만, 전작과는 달리 11에서는 사병으로 등장하는 모든 캐릭터는 바로 전업하게 된다.

이동력이 뛰어난 기병

기병 계열은 특히 뛰어난 이동력을 자랑한다. 또 비교적 높은 공격력과 방어력을 갖고 있어 공격시 선두에 서는 경우가 많다. 기병 계열은 다시 2가지로 나뉘는데, 이 중 비마기사 계열은 날아다니므로 지형의 영향을 받지 않는다. 육전기사 계열은 공격력과 방어력이 높고, 이동 능력도 비마기사 계열에 뒤지지 않는다. 하지만 지형의 영향을 받을 뿐만 아니라, 성벽을 오를 수 없다는 단점이 있다(육전기사를 제외한 모든 직업은 성벽을 오를 수 있다).

최고의 직업 전사

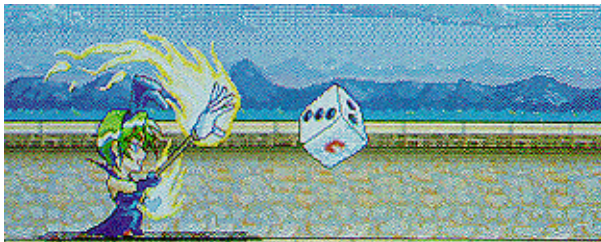
전사는 이동력은 떨어지지만 공격력과 방어력이 최고다. 전사 계열은 신검전사 계열과 강갑전사 계열로 구분되는데, 신검전사는 공격력이, 강갑전사는 방어력이 뛰어나다. 전사 계열은 특히 최종 단계에서 특수 능력을 가지고 있는 경우가 많다.

장거리 공격이 특기인 궁병

이동력은 낮은 편이지만 이동 후 바로 사격을 할 수 있다. 특히 노병의 경우, 매우 긴 사정 거리와 함께 공격력이 막강하다.

마법을 사용하는 수녀

수녀 계열은 모두 마법이라는 특수 기술을 사용한다. 수녀 계열은 승려, 사제, 마술사로 나뉘어진다. 승려 계열은 치료와 공격 보조의 마법을, 마술사 계열은 공격 효과의 마법을, 그리고 사제는 이들中间的의 효과 외에 특수 효과들을 가진다.



주사위로 공격하는 마술사

기타 특수 직업

이들 외에도 독립적으로 존재하는 직업들이 있다. 이들은 정상적인 전업으로는 불가능한 직업으로, 내용을 진행하면서 만나거나 동료로 삼게 된다. 이들은 더 이상 전업하지 않는다.

반룡전사

용의 탑에서 만날 수 있다. 처음에는 적으로 등장하며 나중에 7명의 반룡전사가 동료로 추가된다. 반룡전사는 날아다니므로 지형의 영향을 받지 않으며 전투 능력도 비교적 우수하다. 게다가 순간 이동이라는

기술이 있어 한 턴 이내에는 지도 상 어떤 곳이라도 갈 수 있다.

수전사

전작에서도 나왔던 캐릭터로 II에서는 적으로 등장했다가 동료가 된다. 또 지형의 영향을 받지 않으며 최대 4명으로 분열할 수 있다. 분열한 분신들은 모두 같은 능력과 같은 생명력, 그리고 같은 상태를 가지게 된다. 이에 따라 1명이 공격당하면 모든 분신의 생명력이 떨어진다. 그리고 휴식을 하거나 회복시키면 모든 분신의 생명력이 똑같이 증가하여 여러 분신들을 회복시키면 그 효과는 배가 된다(2명의 분신이 휴식을 하면 생명력은 2배 속도로 늘어난다). 가장 위험한 상대는 낙뢰 마법이며 적의 빙설 마법에 당하면 모든 분신이 함께 얼어붙는다.

공병

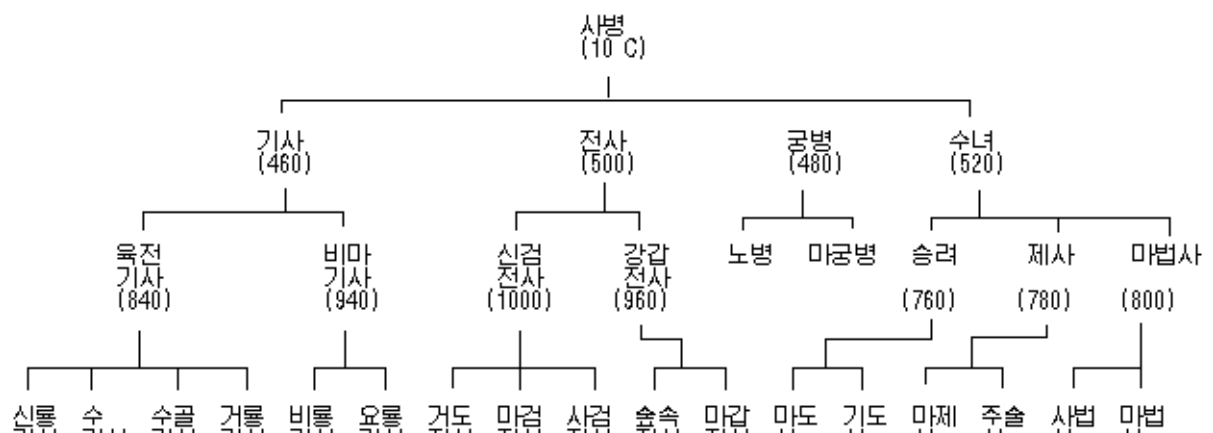
특정 시나리오에서만 등장한다. 물 위에 다리를 만들거나 이동하면서 따라올 수 없도록 장애물을 만드는 능력이 있다. 전투는 할 필요도 없으며, 성장시킬 이유도 없다. 단지 바다를 건너는데 도움을 줄 뿐이다. 기술 가운데 철판을 선택하고 이동 장소를 정하면 그곳까지 이동하며 다리를 놓는다.

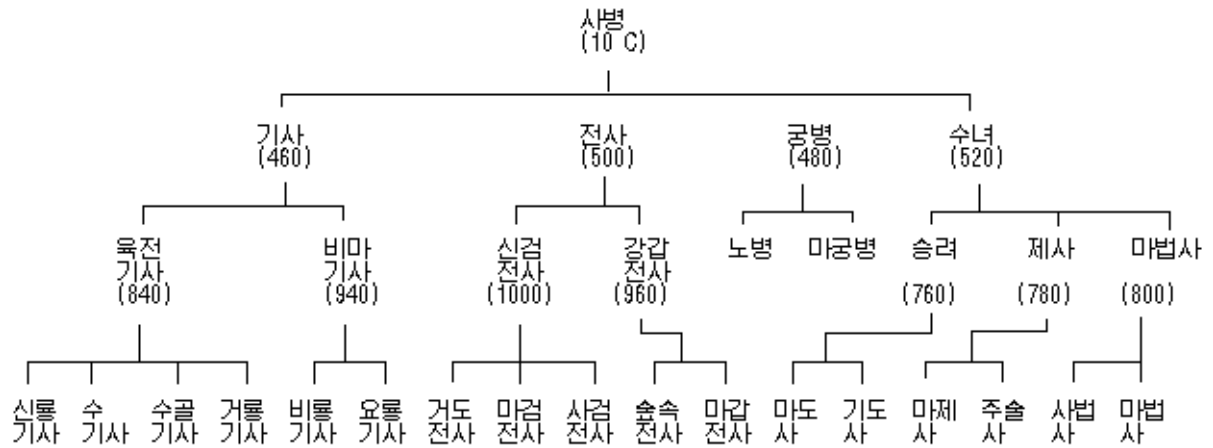
다양한 직업별 능력

모든 직업의 능력에는 차이가 있다. 또 능력 외에도 레벨이라는 수치가 있으며 <표 2>에서 오른쪽 숫자들은 각각 레벨업에 필요한 경험치, 레벨 상승시에 늘어나는 생명력과 공격력, 방어력을 나타낸다. 예를 들어 수골기사는 특수 능력도 없으며 초기 능력도 높지 않지만 공격력의 상승이 기사 중 최고여서 전사에 필적하는 위력을 발휘한다. 직업별 능력은 중간중간의 레벨업과 함께 승급이 되며 최종 단계에서는 일정 경험치마다 레벨이 올라간다. 단, 레벨 3이후에는 방어력은 더 이상 늘지 않고 공격력과 생명력만 조금 늘어난다. 법사들은 최종 단계에서 레벨 상승은 곧 새로운 능력을 뜻하므로 재빨리 성장시킬 필요가 있다(예를 들어 마법사는 레벨 3에 이르면 궁극의 낙뢰 주문을 사용한다).

종류	생명력	공격	방어	경험	생 UP	공 UP	방 UP	종류	생명력	공격	방어	경험	생 UP	공 UP	방 UP
사병	160	39	21	100	10	3	3	공병	200	48	28	190	20	1	2
기병	200	55	30	180	30	5	3	노병	270	52	37	450	25	1	1
육전기사	300	66	40	370	40	6	3	마공병	270	52	38	480	20	1	2
순룡기사	400	84	48	500	30	5	2	수녀	200	47	30	210	15	1	1
수기사	400	80	50	510	50	4	4	승려	250	50	34	330	20	1	1
수골기사	400	87	48	520	20	9	1	마도사	290	53	37	590	20	1	1
거룡기사	400	80	48	530	25	2	3	기도사	320	53	37	590	20	1	1
비룡기사	300	70	38	420	20	5	2	제사	250	50	3	340	15	1	1
비룡기사	375	92	44	550	25	4	1	마제사	305	53	38	580	20	1	1
오룡기사	375	87	4	540	30	6	3	주술사	305	53	38	580	20	1	1
전사	200	50	32	200	40	6	4	마술사	250	50	33	350	20	1	1
신검전사	330	72	41	450	15	7	2	사법사	290	53	36	600	20	1	1
거도전사	380	96	46	580	20	12	1	마법사	290	53	36	600	20	1	1
마검전사	380	90	48	560	30	10	3	무당	29	53	36	600	20	1	1
사검전사	380	92	47	560	3	8	3	반룡전사	300	60	36	380	20	1	1
강갑전사	330	66	45	430	45	3	5	수전사	275	50	32	360	20	6	3
숲속전사	450	78	64	570	50	3	6	공병	200	48	32	170	15	2	2
마갑전사	450	76	60	590	15	2	12								

【표 2】 직업별 능력표





* 중간 숫자는 각 직업별로 전업시 필요한 경험치이다.

【표 3】 전업표

마법과 특수 능력

「천사제국 II」에서 각각의 직업에 따른 캐릭터는 독특한 마법과 기술들을 가지고 있다.

염폭 마법

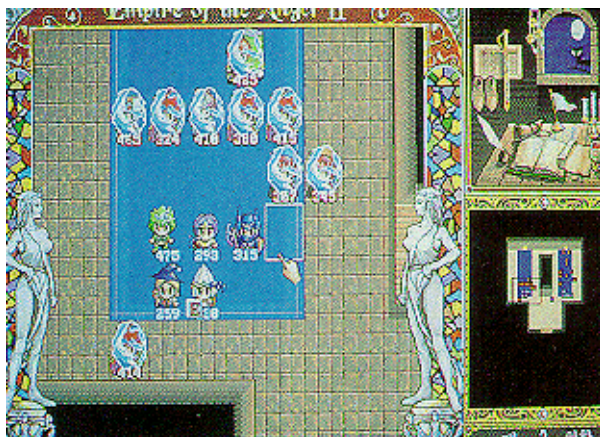
화염을 사용하는 마법으로 사정권 안에 있는 1명의 적에게 커다란 피해를 준다. 모두 4단계가 있으며 공격 마법 가운데 최고의 위력을 자랑한다.

낙뢰 마법

번개를 쏘는 것으로 일정 범위 안의 모든 적에게 피해를 준다. 등급에 따라 사정 거리와 공격 범위, 그리고 공격력이 달라지며 많은 적을 상대할 때 효과적이다. 파괴력은 중앙이 가장 높으며 멀어질수록 15씩 줄어든다. 초급 낙뢰는 사방 2칸에, 궁극 낙뢰는 사방 5칸에 효과를 발휘한다.

빙설 마법

1턴 동안 법사 주위 일정 거리 안의 절을 얼린다. 얼어붙은 적은 공격할 때 반격을 할 수 없으며 어떤 명령도 내리지 못한다. 특히 물러드는 적에 대해 진가를 발휘한다. 초급 빙설은 법사 주위 2칸을 얼릴 수 있으며 궁극 빙설은 주위 5칸을 얼린다.



어허, 썰렁하군~ 이러다간 동태가 되겠는걸

치료 마법

일정 범위 안의 아군 캐릭터 1명의 생명력을 회복시킨다. 등급에 따라 거리와 효과가 늘어난다.

회복 마법

일정 범위 안의 모든 아군 캐릭터의 생명력을 높인다. 아군이 몰려있을 때 효과적인 마법으로 치료 마법에 비해 효과나 거리는 떨어진다.

혼란

적 1명을 3턴 동안 혼란시킨다. 혼란하게 된 적은 공격할 수 없으며 제멋대로 어딘가로 가버린다. 많은 적과 싸울 때 공격해 오지 못하도록 하는 효과가 있다. 물론 아군도 혼란에 빠질 수 있으며 혼란에 빠진 캐릭터를 선택하면 이상한(?) 행동을 한다.

시독

적 1명을 3턴 동안 중독시킨다. 중독된 캐릭터는 매 턴마다 생명력이 반으로 줄어든다. 특히 체력이 많은 요룡, 피나위키 등의 특수 캐릭터나 방어력이 우수한 마갑전사 등을 상대할 때 알맞다.

방어력 상승/하강

방어력 상승은 아군에 대해서, 방어력 하강은 적에 대해서 효과가 있으며 3턴 동안 방어력을 20씩 올리거나 낮춘다.

공격력 상승/하강

3턴 동안 공격력을 20씩 높이거나 낮춘다.

방마

1명의 캐릭터에게 1턴 동안 모든 마법을 방어할 수 있는 힘을 준다.

파사

혼란 상태에 빠진 아군 캐릭터를 회복시킨다. 1명에게만 효과가 있다.

주문 봉쇄

3턴 동안 적의 법사가 마법을 사용할 수 없게 한다. 적의 마법사를 상대할 때 가장 뛰어난 효과를 발휘한다.

기도

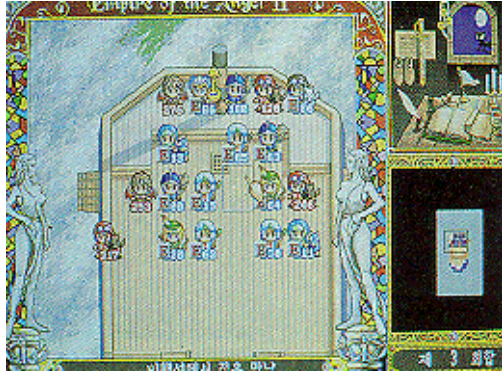
아군 중 일부에게 신비한 효과를 제공한다. 공격력 상승, 방어력 상승, 또는 생명력을 회복시키는 등의 효과가 있다.

법사에 따른 마법의 사용

각각의 법사에 따라 사용하는 마법은 다음과 같다. 최종 단계에서는 레벨에 따라 등급이 달라지며 더욱 많은 마법을 사용한다.

- ◎ 수녀 : 초급 염폭, 초급 치유
- ◎ 승려 : 초급 치유, 초급 회복
- ◎ 마도사 : L1 - 초급 치유, 초급 회복, 공격 상승
L2 - 중급 치유, 초급 회복, 공격 상승
L3 - 고급 치유, 중급 회복, 공격 상승, 방마
- ◎ 기도사 : L1 - 초급 치유, 초급 회복, 방어 상승
L2 - 초급 치유, 중급 회복, 방어 상승
L3 - 중급 치유, 고급 회복, 방어 상승, 기도
- ◎ 제사 : 초급 염폭, 초급 회복
- ◎ 마제사 : L1 - 초급 염폭, 초급 회복, 방어 하강
L2 - 위의 마법에 초급 낙뢰 추가
L3 - 중급 염폭, 초급 회복, 방어 하강, 초급 낙뢰, 파사

- ◎ 주술사 : L1 - 조금 치유, 공격 하강, 혼란 .
L2 - 위의 마법에 시독 추가
L3 - 조금 치유, 공격 하강, 혼란, 시독, 주문 봉쇄



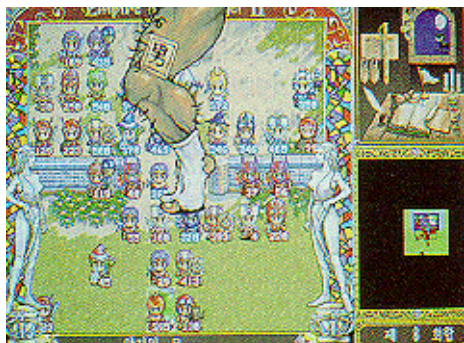
적의 입을 테이프로 봉하면...

- ◎ 마술사 : 조금 염폭, 조금 뇌전, 조금 빙월
- ◎ 사법사 : 중급 염폭-->고급 염폭-->궁극 염폭(레벨에 따라)
- ◎ 마법사 : 중급 낙뢰-->고급 낙뢰-->궁극 낙뢰
- ◎ 무당 : 중급 빙설-->고급 빙설-->궁극 빙설

특수 능력자

마법사 외에 특별한 능력을 가진 캐릭터들로 전사나 기사들은 공격한 캐릭터에 대해서 능력이 작용한다. 단, 적의 공격에 반격하는 경우에는 작용하지 않으며 얼어버린 적들은 사검 전사의 혼란 공격이나, 숲속 전사의 시독 등이 작용하지 않는다(법사의 마법은 유효하다).

- ◎ 비룡기사 : 공격 후 한 번 더 이동할 수 있다(치고 빠지기).
- ◎ 수기사 : 공격 하강
- ◎ 거룡기사 : 지진을 일으켜 일정 영역 내의 모든 적에게 피해를 입힌다.
- ◎ 거부전사 : 공격시 적의 반격을 받지 않는다.
- ◎ 마검전사 : 방어 하강
- ◎ 사검전사 : 혼란
- ◎ 숲속전사 : 시독
- ◎ 마궁병 : 화살이 날아가는 경로에 있는 모든 적에게 피해를 입힌다. 노병에 비해 위력이나 효용 가치는 현저히 떨어진다.



으악, 거룡 기사의 발이닷!

와알가리 궁전

연습용 시나리오로 적은 싸우지도 않고 후퇴만 한다. 니아와 시미를 전업시키고 경험을 쌓는데 주력하자.
승리조건 : 적을 모두 무찌른다

기사단성 앞

동료로 등장하는 몽신만, 라도라 등을 먼저 승급시킨다. 특히 라도라는 기사로 승급시키는 것이 좋다. 목적은 나미만 쓰러뜨리면 되지만, 그 보다는 모든 적을 물리치는 것이 좋을 것이다. 마술사인 그티라스로 하여금 다리 위에서 빙설 마법을 사용하여 나미를 얼리며 위로 몰려나게 한다. 이 때 다른 부대가 파고들어 승려나 병사들을 공격한다.

승리조건 : 적의 장군 [나미]를 무찌른다

기사단성 공격

처음으로 NPC가 등장한다. NPC는 사병들로 2개 부대로 나뉘어져 공격을 하는데 여기서 적의 기사에게 반격을 받게 된다. 따라서 니아와 몽신만의 부대로 각각을 지원하자. 그티라스는 중앙으로 전진하고 적의 대장 래리의 반격을 받으면 빙설 마법을 사용한다.

승리조건 : 적의 대장 [래리]를 물리친다

아군 구원

이 시나리오에서는 속도가 관건으로 기사로 전업시킨 라도라가 활약을 한다. 4군단인 대시 일행은 NPC로 등장하는데, 대시를 비롯한 캐릭터들은 바로 전업하게 된다. 라도라는 모래 위로 거침없이 달리므로 공격당하고 있는 대시를 구원하러 가자. 라도라를 막는 적은 무시하고 거침없이 나아간다. 그리고 다른 부대는 평지를 따라 이동한다. 모래 위로 이동하면 이동력이 낮은 사병들은 한 칸밖에 움직이지 못한다. 라도라가 도착하기 전에 몇 명이 당할 수도 있지만 개의치 말고 대시의 구조에만 신경을 쓰도록 한다. 일단 라도라가 대시의 부대와 합류하면 전투는 간단히 진행된다. 그리고 당했던 캐릭터들은 시나리오가 끝나면 되살아난다.

승리조건 : 적의 대장 매티를 무찌른다

패배조건 : 대시나 희밀의 패배

역장 통과

그티라스 주변에 결계가 형성되는 것에만 주의하면 된다. 만일 결계 밖으로 나가게 되면 역장에 피해를 입는다. 그티라스는 NPC로 등장하며 최대 2칸씩 위로 전진한다. 따라서 다른 캐릭터들도 이 거리를 맞추어서 이동해야 한다. 매 턴이 끝날 때마다 역장이 발생한다. 그리고 위쪽에서 사병들이 다가오는 것에 주의하자. 사병들은 모두 6명이 나오며 아군은 이동의 제약이 있다. 이 때는 그티라스의 경로(앞쪽)에 다른 사람들 놓아두면 이동하지 않으므로 시간을 벌고 공격할 수 있다.

승리조건 : 그티라스를 위에까지 보호한다

패배조건 : 그티라스나 니아의 패배

강탈기와 만남

아군은 집결한 채 다가오는 적을 물리친다(되도록이면 적은 포위해서 물리친다). 아마 오래지 않아 적의 공격 부대를 격파할 수 있을 것이다. 그 후 강탈기와 내은을 물리치면 된다.

승리조건 : 강탈기와 내은을 무찌른다

이세계로...

비교적 간단한 시나리오로 너무 멀리 가지 말고, 다가오는 적을 하나씩 물리친다. 장거리 공격이 가능한 궁병이나 이동력이 높은 기사가 활약할 기회이다. 승리조건을 충족시키면 시애래는 도망간다.

승리조건 : 적의 대장 시애래를 물리친다

적의 기습 1

사방에서 공격해 오는 적을 맞아 반격을 가한다. 일단 몇 명의 인원이 모이게 되면 별로 문제될 것은 없다. 특히 승려 계열의 법사가 있으면 더욱 그렇다. 만약을 위해 시아가 머무르고 있는 오두막 근처로

모임으로써 서로간에 도움이 될 수 있게 한다.

승리조건 : 적의 대장 래리를 무찌른다

적의 기습 2

소란다를 포함한 3명만을 조종할 수 있으며, 나머지 5명은 NPC이다. NPC들은 매우 무모한 공격을 하는 경향이 있다. 기병 2명은 NPC와 함께 아래쪽에서 접근하는 다수의 기병을 무찌른다. 특히 도망갈 수 없도록 처음부터 포위하여 공격해야 한다. 보병은 위쪽으로 향하는데, 아마 적의 기병이 공격해 옴으로써 전멸될 것이다. 전멸한 후 생명력을 회복하고 공격에 나서자. 아마 이 때쯤 아래쪽의 적은 거의 전멸했을 것이다. 모든 부대가 마법사의 공격에 나서도록 한다. 여기서는 주로 소란다를 비롯한 캐릭터들을 성장시키는데 주력해야 한다.

승리조건 : 적을 모두 무찌른다

패배조건 : 소란다의 패배

전설의 비행선을 찾아서...

도리는 NPC로서 비행선까지 자동적으로 이동한다. 일행은 이를 보호하며 적을 물리친다. 도리는 법사 중에서 이동력이 비교적 높은 주술사이므로 다른 법사들은 따라가기 어려울 것이다. 주로 기병 위주로 부대를 편성하고, 도리의 앞에서 다가오는 적을 격퇴한다. 도리의 속도에 적당히 맞추어 가면 통과할 수 있는 시나리오로 기병, 궁병의 활약이 돋보인다(궁병 계열은 이동 직후 사격을 할 수 있어 이동력이 낮아도 충분히 활용 가능하다).

승리조건 : 도리를 비행선까지 보호한다

패배조건 : 니아나 도리의 패배

소란다 구조

무제한으로 나오는 적을 맞아 싸우게 된다. 그들은 비마 기사와 기병으로 이루어져 있어 매우 뛰어난 이동 능력을 가지고 있다. 한 턴이 지날 때마다 1명의 적이 등장한다. 소란다는 이동 능력이 높은 육전기사가나 비마기사로 전업하고, 비행선을 향해 달려 가도록 한다. 나머지 부대는 방어 효과가 높은 숲 근처에서 뭉쳐서 적과 맞선다. 몇 명의 보병이 전멸할 수 있으며, 경험치를 높이는데 좋다.

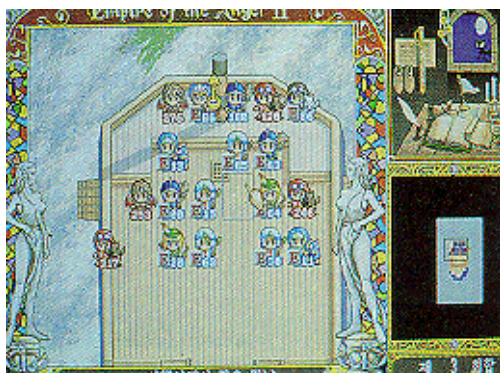
승리조건 : 소란다가 비행선으로 도망 간다

패배조건 : 소란다의 패배

비행선에도 적이...

비행선에서 적을 만난 시나리오로 적은 반룡전사와 비마기사로 모두 5명이다. 수적으로 우세한 상황이지만 날아다니는 적에 비해 아군은 비마기사가 몇 명 안 된다. 승급을 하지 못한 사병 제시카와 기타 인물들의 성장을 추구하자.

승리조건 : 적을 모두 무찌른다



비행선에서도 전투는 벌어지고...

높지로 떨어지다

모두 5명의 수전사가 등장한다. 수전사의 특징을 잘 알 수 있는 곳으로 수전사는 최대 4개로 분열하며, 같은 생명력을 갖게 된다. 수전사의 특징을 잘 알게 되면 의외로 쉽다. 또한 이 시나리오의 진급이 낮은 인물들을 성장시키는데 큰 도움이 된다. 낙뢰 마법이나 빙설 마법을 사용하면 승리할 수 있다. 적을 물리치고 이기면 그티라스가 수전사를 훈련시켜 마린과 마리나의 두 수전사가 동료로 들어온다.

승리조건 : 적을 모두 물리친다

용탑 밖에서...

가만히 서서 기다리면서 다가오는 적을 물리치면 간단히 통과할 수 있다. 적의 대장 마시알도 처음부터 다가오므로 승리는 어렵지 않다. 그러나 캐릭터의 성장을 위해서 되도록 전멸을 노리자.

승리조건 : 적의 대장 마시알을 무찌른다

용탑 1층

비교적 평이한 시나리오로 두 패로 나뉘어져 양쪽의 부대를 물리친다. 반룡전사인 방은 6턴이 되어야만 이동을 시작하므로 그 전에 다른 부대를 물리칠 수 있다. 남아있는 방은 마도사와 떨어져 혼자 날뛰므로 간단히 물리칠 수 있다.

승리조건 : 반룡전사 방을 무찌른다

용탑 2층

적이 양쪽에 문이 있는 폐쇄된 지역에 들어가 있어 공격하기가 불편하다. 양 옆에서 접근하는 거도전사는 무시하고, 정면의 적을 공격하자. 정면의 적을 공격하는 방법은 비교적 방어력이 높은 전사 계열에게 맡기고, 마법사나 사법사를 사용하여 공격한다. 후방에 있는 반룡전사와 일행은 6턴이 되어야만 이동하므로 일단 정면의 적을 격파하는데 주력하자. 궁병이나 노병이 함께 공격하면 더욱 쉽게 물리칠 수 있다. 이처럼 적이 몰려있을 때는 마법사와 무당의 공격이 최고의 효과를 발휘한다.

승리조건 : 반룡전사 란을 물리친다

용탑 3층

여기서 처음 만나는 적은 신검전사이다. 2명씩 분산되어 있어 그리 어렵지 않다. 그 후에는 6턴 째에 이동하는 적을 맞아 여유있게 싸우자. 마법사나 무당이 있으면 더욱 쉽다.

승리조건 : 반룡전사 사를 무찌른다

용탑 4층

양 옆이 벽으로 막힌 지형에서 전투를 벌이는 것이 좋다. 입구가 좁아 포위당하는 일은 없을 것이다. 물론 체력을 높여주기 위해 성직자 계열을 사용하고, 공격 효과가 높은 법사들을 다수 동원하면 문제가 되지 않는다. 적은 주로 아래쪽으로부터 공격해 오며, 위 쪽에는 견제 역할 정도만을 실시하니 아래쪽에 강력한 부대를 배치하자. 또는 다른 캐릭터로 바꾸어가며 균등한 성장을 꾀하는 것도 좋다.

승리조건 : 반룡전사 정을 무찌른다

용탑 5층

적은 신검전사를 중심으로 공격해 온다. 만일 무당이 있다면 매우 쉽게 끝낼 수 있다. 게다가 마법사가 있다면 금상첨화. 용의 탑에서는 주로 성장에만 주력하자. 특히 법사들의 성장은 눈부실 정도이다. 6턴 째에 이르러 신검전사 이외의 부대도 이동을 시작한다.

승리조건 : 반룡전사 렵을 무찌른다

용탑 6층

평이한 난이도의 시나리오다. 6턴 이전에 다가오는 적을 확실히 물리치는데 주력하자. 특히 강력한 공격 능력을 가진 거도전사는 귀찮은 존재다. 법사들을 확실히 활용하면 더없이 귀중한 전력이 될 것이다.

승리조건 : 반룡전사 애를 무찌른다

용탑 위

요룡은 매우 높은 생명력을 가지고 있으며, 방어력과 공격력도 최상에 달한다. 따라서 상당히 긴 시간 동안의 전투가 이어질 것이다. 참고로 요룡에게는 빙설 마법은 통하지 않으니 무당은 배치할 필요는 없다. 이곳에서 가장 유용한 것은 숲속전사와 사검전사이다. 숲속전사는 요룡을 중독시켜 생명력을 떨어뜨린다(매 턴마다 1/2로 줄어든다). 사검전사는 요룡을 혼란시켜 공격할 수 없게 만든다. 그리고 장거리 공격이 가능한 법사들과 궁병(또는 노병)이 지원하면 간단히 끝낼 수 있을 것이다. 요룡이 거의 당했을 때 갑자기 진스가 나타나고, 일행이 당황한 순간 요룡은 도망간다. 그리고 진스는 용왕의 몸에 걸린 석화를 풀고 어디론가 사라진다.

승리조건 : 요룡을 물리친다



강력한 요룡, 우습게도 머리가 엄청나게 크다.

초토 숲 마을

마제사가 등장했다고 하지만 크게 위험한 적은 아니다. 요룡만 주의하면 승리하기는 어렵지 않다. 숲속전사를 활용한다.

승리조건 : 요룡을 물리친다

죽음의 계곡

사다리를 타고 올라가야 한다는 점이 귀찮다. 특히 양 옆에 배치되어 있는 노병은 장거리에서 강력한 공격을 해 오므로 이들을 먼저 물리쳐야 한다. 용의 탑에서 동료가 된 반룡전사들이 크게 활약할 때이다. 텔레포트 능력을 사용하여 적의 노병을 각개 격파하자.

승리조건 : 니아가 죽음의 계곡 위에 도착한다

죽음의 계곡성 앞

계곡 양쪽의 노병을 격파해야 한다. 적에게는 비마 계열인 요룡기사가 있어 지원하므로 아군도 비룡기사나 요룡기사로 반룡기사를 지원하여 노병을 물리쳐야 한다. 적에게 포위당하지 않도록 주의하면서 1명씩 물리치고, 나머지 부대는 천천히 위로 올라간다. 중간중간에 머물러 있는 숲속전사는 요주의 대상이다. 중독된 아군은 3턴 동안 매 턴마다 생명력이 1/2로 줄어들어 위험하다. 주로 법사를 동원하여 장거리 공격으로 끝내자. 물론 사검전사나 무당이 있으면 더 없이 좋다. 성벽 위의 노병에는 특히 주의한다. 6명이나 있어 함부로 접근할 수 없다.여기서는 비룡기사의 치고 빠지는 작전이나 마법사의 낙뢰 공격으로 끝낸다.

승리조건 : 니아가 죽음의 계곡 성에 도착한다

피나위기와 일곱 명의 마제사

아군은 거의 모든 병력이 등장하고 적은 피나위기 외에 7명의 마제사가 있을 뿐이다. 매 턴마다 피나위기가 이상한 광선을 쏘는데, 이 광선에 맞은 부대는 뒤로 물러날 뿐 아무런 피해도 없다.

승리조건 : 피나위기를 무찌른다

와알가리성으로 가다

시나리오를 통틀어 한 번만 등장하는 공병이 나온다. 이들은 바다 위에 다리를 건설할 수 있어 아군의 이동에 도움을 준다. 성에 배치된 아군을 지원하는 것은 텔리포트가 가능한 반룡전사로, 순식간에 성까지 이동하여 아군을 지원할 것이다. 니아는 되도록이면 비행기사인 것이 좋다. 그래야 지형의 영향을 받지 않고 이동할 수 있기 때문이다. 4턴 때에는 아래쪽에서 적의 지원 병력이 계속 등장한다. 따라서 나머지 부대는 이들을 막으며 성장을 시키는 것도 좋다.

승리조건 : 니아가 와알가리성에 도착한다

와알가리성을 보호하라

적의 사검전사와 마법사에 주의한다. 특히 초반에 마법사를 제거하도록 하고, 사검전사에게 당하지 않도록 하자. 오히려 아군의 사검전사로 선제 공격을 해서 이들을 물려나게 해야 한다(만일 사검전사에게 당하면 명령을 내리지 않는다. 명령을 내리려 하면 혼란에 빠진 아군은 제멋대로 행동한다). 마법사와 무당이 있어 적을 얼려버릴 수 있다면 쉽게 물리칠 수 있다.

승리조건 : 와알가리성 안의 적을 무찌른다

기사성 앞

다수의 사법사가 등장하는 것이 최대 난관. 특히 사법사는 법사 중 최고의 사정 거리를 자랑하므로 함부로 접근하기 어렵다. 이러한 경우, 적이 모여있는 것을 이용하여 마법사의 낙뢰를 쓰거나, 비행기사의 치고 빠지는 공격을 적절히 활용하자.

승리조건 : 적을 모두 물리친다

위스타 황제 치료

황제를 쓰러뜨리는 것이 목적으로 황제는 한 번 쓰러질 때마다 사병에서 마검 전사, 그리고 숲속 전사, 마제사, 기도사, 주술사, 마술사, 거도전사의 순서로 변신한다. 아군은 3명 뿐이기에 매우 귀찮은 상황이 될 수도 있다. 니아와 마검전사가 근접 공격을 펼치고, 마제사인 진스의 회복 마법으로 지원해 주자. 법사 계열은 그다지 문제가 되지 않으나 독을 사용하는 숲속 전사와 싸울 때는 특히 주의해야 한다. 거도 전사를 쓰러뜨리게 되면 본래대로 돌아온다.

승리조건 : 위스타 여황제를 깨운다

시더린 해협으로 가다

다리를 건너기 위해 분산되어 있는 상황으로 시작된다. 적들은 매우 많은 숫자로 포위 공격을 해오며, 아군은 이리저리 떨어져 있어 조심해야 한다. 다리에 배치한 부대는 오른쪽과 왼쪽에서 협공을 받는다. 따라서 양쪽 다리에는 다가오는 적을 견제하기 위해 무당(또는 빙설 마법 사용자)이나 넓은 영역에 공격을 할 수 있는 마법사를 배치한다. 중앙에는 회복 능력을 가진 인물을 배치할 필요가 있다. 또한 다리에 배치할 부대에는 날아오는 적과 싸울 수 있는 비마기사 계열의 캐릭터나 노병도 필요하다. 다가오는 적을 빙설마법으로 얼리고 다가가 물리친다. 아래쪽에 있는 니아의 부대에도 회복 능력자는 필요하다. 초급 이상의 회복 마법을 사용하는 인물이면 충분할 것이다. 그리고 다수의 적이 공격해 오므로 적의 공격을 잠시 멈추도록 사검전사가 있는 것이 좋다.

승리조건 : 적을 모두 물리친다

시더린 해협

아군은 요새 안에 들어간 부대와 다리를 건너기 전의 부대로 나뉘어져 있다. 또한 요새 안의 부대는 넓게 흩어져 있어 매우 위험한 상황이다. 우선 후방의 부대는 이동이 쉽도록 반룡전사를 동원하자. 이들의 순간 이동 능력은 즉각 전방으로 향하도록 해준다. 요새 안에서는 중앙부에 법사들을 집중시키고, 양 옆에 갈라진 부대에는 강력한 전사들을 배치한다. 특히 왼쪽의 적에게 사검전사가 있으므로 아군도 사검전사를 배치하여 선제 공격을 할 필요가 있다. 사검전사 등을 사용해서 잠시 방어를 한 후, 뒤로 물러나 중앙부로 집결한다. 이후 무당 등의 법사를 동원하여 지원을 시작하면 될 것이다. 단지 적에게도 많은 수의 법사가 있으므로 조심한다. 특히 무당은 가장 먼저 물리쳐야 한다. 노병 등의 장거리 공격 능력자를 활용해서 순식간에 끝낸다. 포위해 오는 적의 전사들은 무당과 마법사의 공격으로

격퇴할 수 있으며, 남아있는 법사들은 장거리 공격으로 간단히 물리칠 수 있다.

승리조건 : 적을 모두 물리친다

나라낙 성 밖

초반에 다리를 막고 있는 마갑전사는 방어력이 높으므로 숲속전사의 독 공격을 활용하여 물리친다. 이렇게 나아가다 보면 적의 요룡기사나 거도전사가 다가오는데, 아군의 부대가 흩어져 있지만 않으면 법사들을 동원하여 쉽게 물리칠 수 있다. 약간 남아있는 적의 부대는 숲속전사에게 맡기고(독 공격 능력으로 혼자서도 몇 명을 상대할 수 있다) 나머지 부대는 전진한다. 문제는 성벽 위의 법사 부대이다. 마법사, 사법사, 무당에 기도사까지 아주 다양해 함부로 접근하기 어렵다. 이 때는 무리하게 근접 공격을 하지 말고 적이 모여 있는 것을 역이용한다. 마법사의 낙뢰 공격이 효과를 발휘할 수 있다. 다음으로 비룡기사와 노병, 사법사 등이 활약한다. 노병과 사법사는 사정거리 7칸에 달하는 장거리 공격을 하며, 비룡 기사는 치고 빠지는 작전으로 마법 공격을 당하지 않고 적을 공격할 수 있다. 법사들이 서로를 돌보기 어려울 정도로 생명력이 떨어지면 사검전사도 적절히 사용할 수 있다. 우선 목표는 무당이다. 빙설 마법을 사용하기에 아군의 다른 전사들이 공격할 수가 없다. 무당이 혼란에 빠져 무력해 지면 다음은 다른 부대들이 일제히 공격을 할 수 있다. 단, 마법사가 공격할 수 있으므로 생명력을 최대한로 회복시키고 돌격하자.

승리조건 : 적을 모두 무찌른다

나라낙 성 안

적은 오른쪽에는 사검전사인 래나지부를 중심으로 기도사와 사법사, 마법사의 순서로 배치를 해 두었다. 또한 왼쪽은 거룡기사로 변신(?)한 부마노니를 중심으로 전사 위주로 편성을 했는데, 수는 많지만 쉽게 물리칠 수 있다. 먼저 시아가 배치되어 있는 오른쪽에는 마법사, 노병, 비룡기사, 그리고 사검 전사를 배치한다. 왼쪽에는 무당과 숲속전사를 배치한다. 전투가 시작되면 왼쪽은 무당을 최대한 보호해야 한다. 잠시 후 적의 전사들이 접근하여 공격하는데, 이때 사검전사들이 몰려들므로 무당이 당하지 않도록 주의한다. 일단 적의 공격을 피하면 다음은 무당이 빙술을 사용하여 근접한 전사들을 얼려 버린다. 또한 적을 얼리기 전에 숲속전사가 공격하면 적은 중독되어서 얼려놓아도에너지가 계속 떨어진다. 이런 방법으로 모든 적의 에너지를 떨어뜨리면 된다. 오른쪽은 나라낙 성 밖에서 마법사를 격파하듯이 하면 된다. 단 적에게 사검전사가 있으므로 아군의 사검전사로 선제 공격을 하여 무력화 시킨다.

승리조건 : 적을 모두 무찌른다

시공이변

이 시나리오에는 적이 전혀 움직이지도 않고 공격도 하지 않아 절대로 질 수가 없다.

승리조건 : 적을 모두 무찌른다

이세계의 피나위기

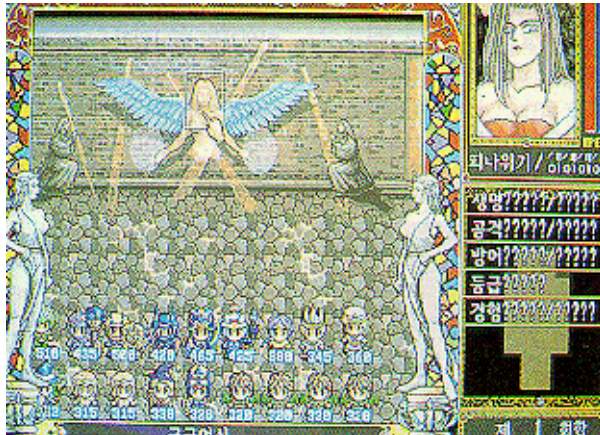
적은 매우 많은 전사들과 법사들로 이루어져 있지만, 법사들은 후방에서 접근하지 않으며 전사들은 매우 간단히 격파된다. 무당의 활약이 돋보이는 곳이다. 무당을 조금만 이동시키고 그 주위에 마법사, 사법사 등의 법사를 이동시켜 둘러싸고 다시 그 밖을 전사나 기사로 둘러싼다(이때 무당의 빙설 마법 범위 안에 들지 않도록 해야 한다). 잠시 후 적의 공격이 시작되고 아군을 향해 다가올 것이다. 주의할 상대는 사법전사이다. 사법전사는 아군 중 1명을 공격하는데, 그 다음부터는 무당의 빙설 마법으로 주변의 적을 모두 얼려 버리고 하나씩 격파하면 된다. 기사, 전사를 전멸시킨 다음, 마법사는 적당한 방법으로 없앤다.

승리조건 : 피나위기를 무찌른다

구극여신, 피나위기의 최후

적은 피나위기 1명으로 벽면에 붙어 있는 구극여신의 상으로 변신했다. 구극여신은 벽에서 움직이지 않지만 매우 강하다. 생명력은 1만 이상이고 매우 강력한 마법을 사용한다. 머리와 양 손으로 공격을

하므로 매우 위험하다. 피나위기의 생명력이 매우 높아 숲속전사가 맹 활약을 하게 된다. 즉 한 번 공격하면 그 후 3턴 동안 에너지가 1/2씩 줄어든다. 숲속전사가 근접하여 공격하면 된다. 마지막으로는 염폭마법이나 낙뢰마법도 효과가 있다. 하지만 그 밖의 모든 마법은 효과가 없다.



변신한 피나위기

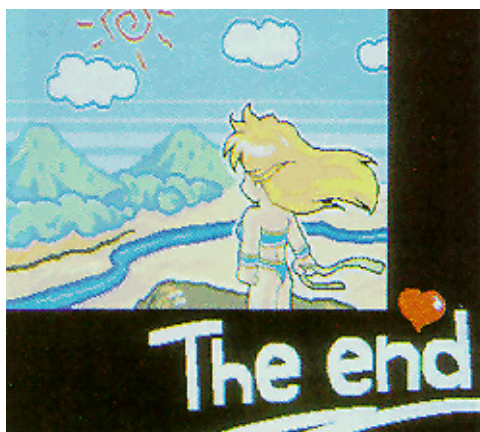
빙설 마법이나 혼란 마법, 그리고 시독이나 심지어 모든 마법을 사용 할 수 없게 만드는 주문 봉쇄의 마법도 사용할 수 없다(오로지 숲속전사의 시독 공격만이 효과가 있다). 숲속전사가 다가가 계속 공격을 펼치고, 다른 인물들은 각자 회복을 시키거나 회복 마법으로 대기한다. 오래지 않아 피나위기의 최후와 함께 엔딩 을 볼 수 있을 것이다.

승리조건 : 피나위기를 무찌른다

마기의 묘

묘지의 벽은 아무런 역할도 하지 못한다. 정면에는 전사 위주로 편성해야 한다. 중앙에는 무당과 마법사를 배치하자. 적은 마구 달려들기 시작하는데 바로 방설 마법으로 적을 얼려버리고 낙뢰 마법으로 공격하자. 생명력을 회복할 수 없는 적은 곧 격파될 것이다. 주의할 상대는 적의 마법사이다. 다수의 마법사가 있으며 낙뢰 마법을 사용하기에 조심해야 한다. 장거리 공격이 가능한 사법사와 노병을 동원하여 접근하기 전에 물리치거나, 주술사의 주문 봉쇄 마법으로 마법을 쓰지 못하게 하자(또는 혼란 마법도 적당하다). 노병이 다수 접근하여 법사들을 공격하므로 회복 능력을 갖춘 인물을 그 주변에 배치한다. 이러한 점에만 주의하면 간단히 끝마칠 수 있다.

승리조건 : 적을 모두 물리친다



THE END, 그리고...





백성들 앞에서 애시스 왕조 수호를 선언하는 황제

장르	시뮬레이션				
제작	소프트 스타				
사운드	★	★	★		
그래픽	★	★	★	★	
난이도	★	★			

가격 : 3만3천원

자료협조 : 쌍용 (☎ 270-8431~9)

