



<http://www.infogrames.co.kr>

Sid Meier's Civilization® III Instruction Manual

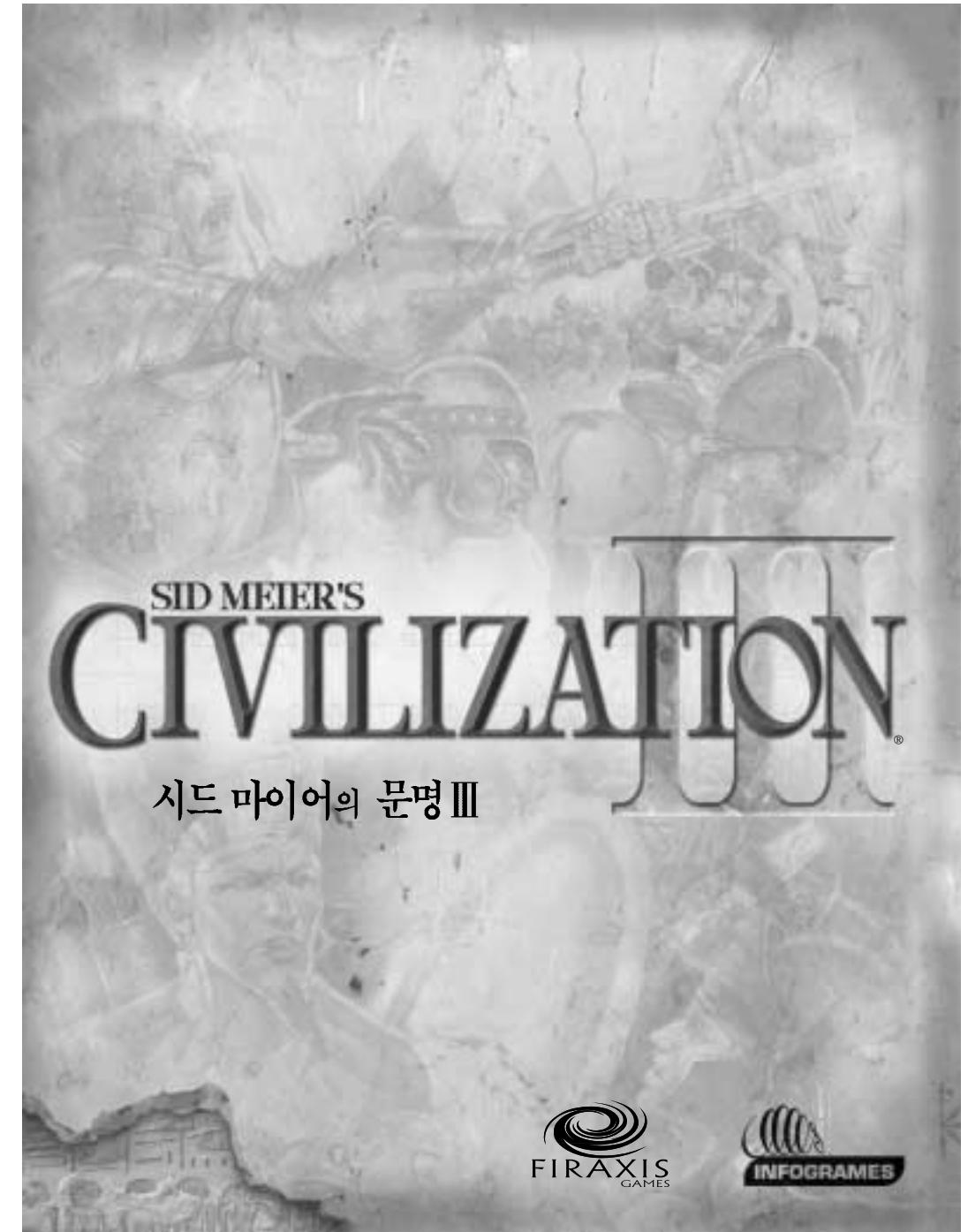
[Instruction Manual]

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION®  
III**

시드 마이어의 문명™



SID MEIER'S  
**CIVILIZATION**  
III



© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Infogrames, Inc., New York, NY. All trademarks are the property of their respective owners.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Uses Bink Video. Copyright © 1997–2001 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991–2001 by RAD Game Tools, Inc.

Infogrames, Inc.  
417 Fifth Avenue  
New York, NY 10016 USA

MADE IN THE USA.

First Edition, September 2001

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

# 목차

## CHAPTER

### 게임 요구 사항 및 인스톨

요구사항 .....	1
인스톨 .....	2
게임하기 .....	3



## CHAPTER 2

### 소개

문명의 다섯 가지 충동	5
탐험	5
경제	5
지식	6
정복	6
문화	6
최종 목적	6
승리 조건	7
이 매뉴얼	7
인터페이스에 대해	8

## CHAPTER 3

### 게임 셋업

게이머의 첫번째 결정	11
세계 선택	12
세계크기	13
육지 및 수면 비율	14
기후	14
연령	15
기온	15
야만족	15

플레이어 셋업	16
게이머의 문명	17
경쟁자들	18
난이도	18
게임 규칙	19

준비, 땅	20
-------	----

게임 저장, 게임 종료 그리고 게임 불러오기	20
--------------------------	----

## CHAPTER 4

### 초보자만을 위한 코너

첫 번째 도시 건설	21
도시 화면 살펴보기	23
초반의 우선순위	25
문명 발전 연구하기	25
그 동안, 도시에서는...	27
첫 번째 군사 유닛	27
첫 번째 문명 발전	28
생산 변경	29
소수 부족 찾기	29
인구 증가	30
주둔시키기	31
기다림의 게임	31
제국 확장하기	32
지형 개선	33



정부 바꾸기 .....	35
다른 문명과 만나기 .....	35
결론 .....	36

## CHAPTER 5

### 이전에 문명 게임을 해보았다면 37

일반 .....	37
유닛 .....	38
지형 및 이동 .....	40
도시 .....	41
진보 .....	43
외교 .....	43
없어진 것들 .....	44

## CHAPTER 6

### 마을과 도시의 기본 47

도시 화면 .....	48
새로운 마을 건설 .....	50
장소선택 .....	50
천연 자원 .....	50
도시간의 거리 .....	52
전략적 가치 .....	52

도시 점령 .....	53
소수 부족 전향시키기 .....	53
도시 이름 바꾸기 .....	54
도시의 여러 부분 .....	54
도시 타일 .....	55
도시 반경 .....	55
문화적 영향력 .....	56

## CHAPTER 7

### 지형 및 이동 59

지형의 종류 .....	60
하천에 대하여 .....	60
일반적인 지형 종류 .....	61
천연 자원 .....	61
보너스 자원 .....	63
전략자원 .....	63
사치품 .....	63
통과할 수 없는 지형 .....	64
지형 개선 .....	64
질병 .....	64

자연 보호 .....	64
공해 .....	65
특수 오염 .....	66
핵무기 .....	66
원자로 붕괴 .....	66
공해의 영향 .....	66
공해 감시 .....	66



<b>소수 부족 및 야만족</b>	67
<b>이동</b>	68
<b>특수 명령</b>	70
정지 (Hold)	70
목적지로 이동 (Go To)	70
대기 명령 (Wait)	70
공중낙하 명령 (Airdrop)	71
공중수송 명령 (Airlift)	71
요새화된 유닛	71
<b>지도 원도에서 이동하기</b>	72
<b>이동 제한</b>	72
지상유닛	72
탑재 및 하선	72
통과할 수 없는 지형	73
해상유닛	73
공중유닛	73
<b>CHAPTER 8</b>	
<b>유닛</b>	75
<b>군사 유닛</b>	77
지상유닛	77
해상유닛	77
공중유닛	78
마사일	79
리더와 군대	79

<b>전투</b>	79
후퇴	80
히트포인트와 데미지	80
회복	81
지형 변수	81
승차 가리기	82
보너스 계산	82
특수한 전투 상황	83
공중전	83
포격	83
도시방어	83
요새	84
해안봉쇄	84
핵 공격	84
<b>개척자 및 일꾼</b>	84
도시 건설 및 합류	85
지형 개선	85
관개	87
개간	87
요새 건설	87
광산 건설	87
숲 만들기	88
공해제거	88
도로 건설	88
철도 건설	88
식민지 건설	89
<b>탐험가</b>	89
<b>야만족</b>	90



## CHAPTER



### 문명 진보

91

테크 트리 오르기 .....	93
선택적 진보 .....	94
고대 .....	95
중세 .....	95
산업시대 .....	95
미래 기술 .....	96
특수 진보 효과 .....	96
고대 진보 .....	96
중세 진보 .....	96
산업 진보 .....	97
현대 진보 .....	97

## CHAPTER



### 불가사의

99

불가사의 건설 .....	100
불가사의 파괴 .....	100
불사가의의 혜택 .....	100

## CHAPTER



### 도시 관리

103

인구 증가 .....	105
자원 개발 .....	105
세금 수입 .....	106
과학 연구 .....	106
오락 .....	107
산업 생산 .....	107
도시 운영진 .....	108
도시 방어 .....	110
군사 유닛 .....	110
도시 크기 및 벽 .....	110
도시 시설 .....	111
시설 파괴 .....	112
사보타주 .....	112
시설 판매 .....	112
건설 기간 단축 .....	112
문화 .....	113
행복과 혼란 .....	115
저항 .....	116
혼란 .....	117
질서 회복 .....	118
왕의 날 .....	118



## CHAPTER



### 제국 관리

121

무역 네트워크	122
연구 비율	123
오락 비율	124
부정 부패	124
전쟁 근심도	125
<b>정부</b>	125
무정부 상태	126
전제주의	127
군주제	128
공화제	129
공산주의	129
민주주의	130
문화	131
국적	132

## CHAPTER



### 외교 및 무역

135

외교 활동	136
기분 및 성격	136
평판	137

<b>대사관</b>	138
대사관 건설	138
외교 활동	139
<b>외교 관계</b>	139
평화	139
군사동맹	140
통행권	140
무역금지령	141
상호방위 조약	141
전쟁	141
<b>무역 협정</b>	142
<b>협상</b>	142
제안하기	143
협상 테이블	146
<b>첩보 활동</b>	148
비밀공작	148
대첩보전	149
국제적 분쟁	149

## CHAPTER



### 게임에서 승리하기

151

알파 센타우리를 향한 우주선	151
우주선 건설	152
<b>세계 장악</b>	153
라이벌 정복	153
외교적 승리	153



문화적 승리	153
역사적 승리	154

## CHAPTER 15

<b>화면을 통해 보는 참고</b>	<b>155</b>
메인 메뉴	155
세계 설정 화면	156
세계 크기	157
육지 및 수면 비율	158
기후	158
연령	159
기온	159
야만족	159
플레이어 셋업 화면	160
경쟁자들	161
케이머의 문명	161
난이도	162
게임 규칙	163
지도 화면	164
시점 줌	164
시점 이동	164
활성화된 유닛 보기	165
유닛에게 명령 내리기	165
도시들 여다 보기	165
도시의 생산량 변경하기	165
도시 이름 변경	165
버튼	166
대사판 또는 스파이 사용하기	166
세계 지도	166
정보 박스	166
명령	168
공중 수송 (Airlift : [T])	168
자동 일꾼 (Automate Worker : [A])	168
포격 (Bombard : [B])	168
군대 만들기 (Build Army : [B])	168
식민지 만들기 (Build Colony : [B])	169
요새 만들기 (Build Fortress : [Ctrl] - [F])	169
관개 시설 건설 (Build Irrigation : [I])	169
광산 건설 (Build Mine : [M])	169
철도 건설 (Build Railroad : [R])	169
도로 건설 (Build Road : [R])	169
도시 건설/도시 합류 (Build/Join City : [B])	170
오염 제거 (Clean Up Pollution : [Shift] - [C])	170
벌목 또는 숲 만들기 (Clear or Replant Forest : [N] or [Shift] - [C])	170
정글 깨간 (Clear Jungle : [Shift] - [C])	170
해산 (Disband : [D])	170
요새화/주둔 (Fortify/Garrison : [F])	171
목적지로 이동 (Goto : [G])	171
공중 투하 (Airdrop : [A])	171
약탈 (Pillage : [P])	171
한 턴 쉬기 (Hold : 스페이스바)	171
탑재 및 하선 (Load/Unload : [L])	172
대기 (Wait : [W] or [Tab])	172
공중 임무	172
메뉴	173
게임 메뉴	173
정보 화면 메뉴	173
지도 메뉴	174
도시 화면	174
일반 정보	175

세계 지도	166
정보 박스	166
명령	168
공중 수송 (Airlift : [T])	168
자동 일꾼 (Automate Worker : [A])	168
포격 (Bombard : [B])	168
군대 만들기 (Build Army : [B])	168
식민지 만들기 (Build Colony : [B])	169
요새 만들기 (Build Fortress : [Ctrl] - [F])	169
관개 시설 건설 (Build Irrigation : [I])	169
광산 건설 (Build Mine : [M])	169
철도 건설 (Build Railroad : [R])	169
도로 건설 (Build Road : [R])	169
도시 건설/도시 합류 (Build/Join City : [B])	170
오염 제거 (Clean Up Pollution : [Shift] - [C])	170
벌목 또는 숲 만들기 (Clear or Replant Forest : [N] or [Shift] - [C])	170
정글 깨간 (Clear Jungle : [Shift] - [C])	170
해산 (Disband : [D])	170
요새화/주둔 (Fortify/Garrison : [F])	171
목적지로 이동 (Goto : [G])	171
공중 투하 (Airdrop : [A])	171
약탈 (Pillage : [P])	171
한 턴 쉬기 (Hold : 스페이스바)	171
탑재 및 하선 (Load/Unload : [L])	172
대기 (Wait : [W] or [Tab])	172
공중 임무	172
메뉴	173
게임 메뉴	173
정보 화면 메뉴	173
지도 메뉴	174
도시 화면	174
일반 정보	175



자원맵	176
인구목록	176
도시생산바	177
사치품 박스	178
식량저장 박스	179
생산박스	179
시설목록	181
제국정보 박스	181
주둔군	182
공해박스	182
<b>도시 운영진</b>	<b>182</b>
<b>고문</b>	<b>184</b>
내정고문	184
무역고문	186
군사고문	187
외무고문	188
문화고문	189
과학고문	191
<b>문명백과 사전</b>	<b>192</b>
<b>불가사의</b>	<b>193</b>
<b>히스토그래프</b>	<b>193</b>
<b>궁전</b>	<b>194</b>
<b>우주선</b>	<b>194</b>
<b>인구분포도</b>	<b>194</b>
<b>게임 다시 보기</b>	<b>194</b>
<b>설정</b>	<b>195</b>
<b>키보드 단축키</b>	<b>196</b>

유닛이동	196
유닛명령	197

## APPENDICES

<b>별첨 A</b>	<b>201</b>
<b>유닛 차트</b>	<b>201</b>
<b>지형 차트</b>	<b>206</b>
식량	208
전략자원	208
사치품 자원	209
<b>License Agreement</b>	<b>211</b>
<b>Credits</b>	<b>217</b>
<b>고객지원</b>	<b>219</b>



# 게임 요구 사항 및 인스톨



“가장 높은 텁도 돌 하나로 시작된다.”

지구 초기에는 아무런 형태로 갖추어 지지 않은 빈 공간만이 존재하고 있었다. 여러분이 게임을 인스톨하고 플레이를 시작하지 않으면 계속 그 상태로 남게 될 것이다. 게임 인스톨 방법을 살펴보자.

## 요구사항

*Civilization® III* (문명 3) CD-ROM 게임을 인스톨하기에 앞서 다음 사양을 갖추고 있는지 확인해보도록 한다.

- 300 MHz Pentium® II 프로세서 이상 (500 MHz Pentium II 이상 권장)
- 최소 32 MB RAM (64 MB 이상 권장)
- 4배속 이상 CD-ROM 드라이브
- DirectX® 8.0a와 호환되며 최소한 1024×768의 해상도에서 16비트 컬러 구현이 가능한 비디오 카드
- DirectX® 8.0a와 호환되는 사운드 카드



- 마우스( 또는 같은 기능을 하는 장치)
- Windows® 95, Windows 98, Windows Me, Windows 2000, 또는 Windows XP
- DirectX 8.0a (게임 인스톨 과정에서 같이 인스톨할 수 있음)
- 충분한 하드 드라이브 공간 필요한 공간은 게임 설치 방법에 따라 달라지며 최소한 500 MB (스왑 파일용으로 추가 50MB 필요) 이상 확보되어야 한다.

위의 모든 사항이 충족되지만 여전히 게임 실행에 문제가 있을 경우에는 기술 지원 센터에 연락하여 도움을 받도록 한다.

- 인도 시작 메뉴에 게임을 추가하려면, 게임이 들어갈 프로그램 폴더를 선택한다. 기본으로 정해진 폴더는 **Civilization® III** (문명 3) 폴더이다. '다음(Next)'을 클릭하여 계속 진행한다.
- 어떤 종류의 인스톨을 한 것인지 정한다 표준 인스톨 또는 최소 인스톨 가운데 하나를 선택할 수 있다. 만약 하드 드라이브 공간이 부족하다면 최소 인스톨을 선택한다. 이 옵션은 게임 도중 게임 실행에 필수적이지 않은 파일을 CD-ROM에서 불러오게 한다(게임 실행 속도가 다소 떨어지게 된다).
- 선택을 모두 마치고 나면 인스톨 프로그램이 파일을 CD-ROM에서 하드 드라이브로 복사하게 되며 새로운 프로그램 그룹과 아이콘을 만든다.
- 끝으로 여러분은 화면의 지시사항을 따라 게임을 등록할 수 있다.

## 인스톨

필요한 모든 장비와 소프트웨어를 갖추고 있다면 이제 게임을 인스톨해야 한다. 인스톨 과정은 다음과 같다.

- 컴퓨터를 켜고 CD-ROM 드라이브를 연 다음 **Civilization® III** (문명 3) CD-ROM 을 드라이브에 넣는다.
- 이 CD-ROM은 자동 실행 기능을 지원한다. 즉 디스크를 드라이브에 넣으면 자동 실행 프로그램이 시작 된다는 의미이다. 화면에 나타나는 인도에서 "Install Civilization III"을 선택, 인스톨을 시작한다.

### 만일 자동 실행 기능이 작동하지 않으면

만일 어떤 이유에서든지 자동 실행 기능이 작동하지 않으면 아래와 같은 방법으로 직접 프로그램을 시작할 수 있다:

- 비팅 화면에 있는 "내컴퓨터" 아이콘을 더블 클릭한다.
- 열리는 윈도에서 CD-ROM 드라이브 아이콘을 더블 클릭한다.
- 화면에 보이는 목록에서 setup.exe라고 표시된 파일을 찾아 더블 클릭한다.

## 게임 하기

자동 인스톨 및 셋업 과정을 마치고 나면 이제 역사 만들 준비가 끝났다. 역사 창조를 시작하려면:

- CD-ROM이 드라이브에 놓여있어야 한다
- 비팅화면에 있는 **Civilization® III** (문명 3) 아이콘을 더블 클릭하거나 시작 메뉴에서 게임을 선택한다.

- Install 을 클릭하여 계속한다(인원 인스톨을 중지하고 싶다면 '끝내기(Exit)'를 클릭한다).
- 사용자 동의서를 읽어본 다음 조건에 동의하면 '다음(Next)'을 클릭하여 인스톨을 계속한다.
- 게임을 인스톨하고자 하는 폴더를 선택한다. 기본으로 정해져 있는 폴더를 그대로 사용하거나 찾아보기 버튼을 클릭하여 새로운 폴더를 선택할 수 있다. 정했으면 '다음(Next)'을 클릭한다.





## 문명의 다섯 가지 충동

문명을 향한 욕구는 다양한 이유로 인해 유발되기 때문에 각 문화권이 추구하는 목적 역시 서로 다르다. 하지만 문화가 성장해감에 따라 그것을 방해하거나 늘는 어떤 복잡한 힘의 상호작용은 존재한다. *Civilization® III* (문명 3)에는 다섯 가지 기본적인 충동이 있으며 이들에 따라 이제 막 태어난 여러분의 사회의 방향이 좌우된다.

### 탐험

개인 초반에는 탐험에 초점이 맞춰지게 된다. 여러분은 주변 상황에 대한 아부관 지식도 없이 개인을 시작하게 된다. 지도의 대부분은 어둠에 가려져 있다. 게이머의 유닛들은 이 어두운 미 탐험 지역으로 들어가 산, 강, 초원, 숲과 같은 새로운 지형을 발견하게 된다. 탐험하는 지역에는 소수 부족이나 다른 문화 세력의 유적이 존재할 수도 있다. 어떤 경우가 되었건, 그런 상황에서는 다양한 상황이 발생할 수 있게 된다.

### 경제

게이머의 문명이 확장해감에 따라 게이머는 점점 복잡해지는 생산력과 지원 요구 사항을 잘 관리해야 한다. 세들을 조절하고 생산력이 가장 뛰어난 지형을 선택함에 따라 인구 증가 속도와 생산 속도를 조절할 수 있다.



세금을 높게 책정하고 과학을 낮게 설정하면 많은 돈이 생기게 된다. 또한 게이머는 사람들의 행보에도 조절할 수 있다. 예전에 종시하는 인구를 늘릴 수도 있고 강력한 군대를 동원, 철권 통치를 펼칠 수도 있다. 게이머는 다른 문명 세력과의 무역을 통해 사치품과 전략적 자원을 반입, 제국의 여러 가지 요구를 충족시켜줄 수도 있다.

## 지식

경제의 반대편에는 지식에 대한 의무가 존재한다. 세금을 낮게 책정하고 과학을 높게 설정하면 새로운 기술이 발견되는 빈도를 높일 수 있다. 새로운 진보가 이뤄질 때마다 더욱 깊은 지식에 대한 가능성이 열리게 되며 새로운 유닛과 도시 시설도 사용할 수 있게 된다. 어떤 기술들은 게이머의 도시에 세계 유인의 불가사의를 건설할 수 있게 해주기도 한다.

## 정복

게이머에 따라 군사력을 통한 외교를 선호할 수도 있다. *Civilization® III* (문명 3)에서 게이머는 다양한 군사적 태도를 지킬 수 있으며 여기에는 완전한 방어 위주의 자세에서 제국주의적 침략 그리고 동맹을 통한 연합 등이 있다. 다른 모든 문명을 제거하고 유일한 생존자가 되는 것도 이 게임에서 승리하는 방법 중의 하나이다. 물론 그전에 아민족들의 사나운 공격과 적의 기습 공격을 막아내야 할 테지만.

## 문화

문화가 충분히 안정되고 부유해지면 예술을 추구할 수 있는 여유가 생기게 된다. 문화적 성취는 대부분 실용적인 가치가 별로 없는 것이긴 하지만 다른 문명권 또는 역사가들이 특정 문명을 평가하는 기준이 되곤 한다. 또한 문화가 발달되면 외부의 침략이 있을 때 훨씬 더 강력하게 저항 할 수 있는 단결된 사회 분위기를 조성하는데도 도움이 된다. 문화 발전에 많은 부지를 하는 것은 어떻게 보면 사치처럼 보이지도 모르지만 그것이 없이는 다른 문명들로부터 부시당하게 될 것이다.

## 최종목적

승리 위한 전략은 위의 모든 요소를 하나로 잘 융화시키는 것이다. 게이머의 첫번째 인수는 살아 남는 것이다. 그리고 그 다음이 번성하는 것이다. 가장 거대한 문명이 승자가 되라는 법은 없으며 가장 부유한 문명이 유리하라는 법도 없다. 실제로는 지식, 부, 군사력, 문화 발달 그리고 외교가 고루 균형을 이루어야 어떤 문제가 생겼을 때 유연하게 대처할 수 있는 것이다.

## 승리 조건

이제는 게임에서 승리하는 방법이 더욱 많아졌다. 빠른 연구 활동과 우주선 부품 공장 건설을 통해 우주 레이스에서 이기는 방법도 여전히 가능하다. 또한 강력한 군사력으로 세계를 정복하는 것도 가능하다. 민족 지구 표면의 절반 이상을 점령하고 있다면 상대방이 스스로 항복해 줄 수도 있다.

여기에 순수한 외교yle 민으로 게임에서 승리하는 방법도 있다. 민족 다른 모든 문명권에서 게이머를 신용할 수 있는 평화의 사절이라고 믿는다면 게이머가 유엔의 지도자가 될 수도 있는 것이다. 물론 문명의 발달을 통해 세계 정상에 서는 것도 가능하지만 결코 쉽지는 않을 것이다.

끝으로 여러분이 가장 민족감을 느낄 수 있는 방법이 있다. 바로 최고의 문명 점수를 얻는 것이다. 이 점수는 친구들과 비교해 볼 수도 있다. 더 자세한 내용은 이 매뉴얼의 14장을 참조하도록 한다.

## 이 매뉴얼

컴퓨터 게임을 만드는 사람들은 대부분의 게이머들이 매뉴얼을 절대 읽지 않는다는 것을 잘 알고 있다. 물론 개인 도증 문제가 생기면 매뉴얼을 이미 저리 뒤져보기도 하지만 그것 역시 게임의 재미 가운데 하나라 할 수 있을 것이다. 이런 종류의 게이머는 매뉴얼에 최대한 적은 시간을 투자 하려 한다. 그래야 게임을 더 즐길 수 있기 때문이다. 신속하게 문제를 해결하고자 하는 게이머들은 15장의 화면 설명을 참조하도록 한다.

그 밖의 나머지 게이머들을 위해 우리는 이 매뉴얼을 문명 게임을 한번도 해보지 않은 게이머들에게도 적합하도록 구성했다. 이 게임을 처음 해본다면 각종 개념을 설명한 보조 설명 부분이 많은 도움이 될 것이다.

CD-ROM에 있는 Readme 파일에는 매뉴얼에 포함되지 못한 최종 수정 사항들이 포함되어 있다 (매뉴얼 인쇄 및 제본에 소요되는 시간 때문에 게임이 100% 완성되기 전에 매뉴얼이 제작되어야 했다).

끝으로 *Civilization® III* (문명 3)에는 지금까지의 전통에 따라 게임 내에 방대한 양의 도움말을 포함하고 있다. 문명 백과사전 아이콘(고문들 옆에 있는 책)을 클릭하거나 게임 도중 나오는 하이퍼링크 텍스트를 클릭하면 문명 백과사전을 열어볼 수 있다. 이 간편한 참고 자료는 모든 유닛과 시설물, 정부 형태, 지형, 일반적인 게임 개념 등 문명 세계를 이해하는데 필요한 모든 자료를 포함하고 있다. 또한 문명 백과사전은 하이퍼링크로 내용이 서로 연결되어 있어 어떤 한 부분에서 다른 부분을 쉽게 참조할 수 있다.



## 인터페이스에 대해

게이머는 키보드와 마우스를 이용해 **Civilization® III** (문명 3)을 플레이하게 된다. 많은 이들은 보다 빠른 게임 진행을 위해 단축기를 활용하기도 한다.

### 마우스 사용법

우리는 여과분이나 드래깅 같은 기본적인 마우스 사용법을 이미 알고 있다는 전제하에 이 매뉴얼을 작성했다. 하지만 그렇지 않은 사람들도 있기 때문에 여기서 잡까기초적인 마우스 사용법을 설명하겠다 :

- “컬릭”이란 마우스 포인터를 화면 위의 특정 부분에 놓고 왼쪽 마우스 버튼을 클릭하는 것을 의미한다.
- “오른쪽 커서”이란 오른쪽 마우스 버튼으로 클릭하는 것을 의미한다.
- “컬릭하고 있기”란 마우스 버튼을 계속 누르고 있는 것을 의미한다.
- “드래그”란 마우스 버튼을 계속 누르고 있으면서 마우스를 움직이는 것을 의미한다.
- “선택”이란 어떤 객체에 클릭하는 것을 의미한다.
- “(버튼) 누르기”란 화면에 보이는 버튼 가운데 하나를 클릭하는 것을 의미한다.
- “스크롤”이란 (1) 슬라이드 바를 따라 버튼을 드래그하여 화면에 표시되지 않은 추가 정보를 보는 것 또는 (2) 마우스 포인터를 화면 가장자리에 위치 시켜 지도가 다른 곳을 표시하도록 “스크롤”하는 것을 의미한다.

**지도 (The Map) :** 이 게임은 등축 도법으로 지형을 표시한다. 무슨 말이냐 하면 지도 상의 각 지형 사각형 (타일이라고 부르기도 한다)이 약간 비스듬한 각도에서 바라보는 것처럼 다이어몬드 형태를 취하고 있다는 뜻이다. 이동은 8방향 (위, 아래, 좌, 우 그리고 대각선)으로 할 수 있다. 어떤 게이머들은 이런 시점에 잘 적응하지 못하기도 한다. 예를 들면 도시의 경계선이 어디서 끝나고 어디서 시작되는지 잘 구별하지 못하는 경우가 있다. 만일 그런 문제가 있다면 지도 그리드 표시하기 옵션 ([Ctrl]-[G])을 사용해보도록 한다. 이 옵션을 사용하면 각 지도 타일 주변에 가는 경계선이 그려지게 된다.

**단축기 (Shortcut keys) :** 거의 모든 명령 및 옵션마다 단축기가 지정되어 있다(예를 들면 도로 건설은 [R]키). 이런 단축기 또는 단축기 조합을 누르는 것은 해당 명령이나 옵션을 클릭하는 것과 같은 효과를 나타낸다. 단축기에 대해서는 매뉴얼 전반에 걸쳐 언급하게 되며 15장에는 모든 단축기가 정리되어 있다.

**커서 (Cursors) :** 마우스 포인터 또는 커서는 게임 상황에 따라 다양한 형태를 띠게 된다.



보통 커서는 눈에 잘 보이도록 되어 있다. 이 커서는 옵션 버튼을 클릭하는 등 다른 윈도 프로그램에서와 마찬가지 기능을 한다.



어떤 유닛 주위로 반짝거리는 커서는 해당 유닛이 활성화된 유닛임을 나타낸다. 키보드의 숫자 페드키를 이용해 유닛을 이동시키거나 명령어를 클릭하여 명령을 내릴 수 있다.



어떤 유닛에게 포격 명령을 내리면 커서가 조준선 모양으로 바뀌게 된다. 이 조준선을 이용해 포격 목표물을 지정해준다(만일 조준선이 다른 모양으로 변하면 사정 거리를 벗어났음을 의미한다). 이 기능을 사용할 수 있는 유닛은 한정되어 있으므로 분명 백사장은 참조하도록 한다.



활성화된 유닛과 접선으로 이어진 숫자가 표시되면 마우스 버튼을 놓을과 동시에 해당 유닛이 현재 가리키고 있는 타일로 이동함을 의미한다. 7장에 있는 ‘GoTo 명령’을 참조하도록 한다.



어떤 유닛이 낙하산 강하 명령 내리면 커서가 낙하산 모양으로 바뀐다. 이 커서를 이용해 낙하 지점을 지정해준다. 낙하산에 에스체이 표시되면 낙하할 수 있는 궂임을 나타낸다. 7장에 있는 ‘Airdrop 명령’을 참조하도록 한다.



게임에 등장하는 일부 텍스트에는 분명 백사장과 연결된 하이퍼링크가 있다. 손 모양의 아이콘으로 클릭하면 해당 내용을 열어볼 수 있다.

**대화 상자 버튼 (Dialog box buttons) :** 대화 상자에서 원 모양 아이콘은 OK를 X아이콘은 취소를 의미한다.



# 게임 셋업



“만일 내게 세계를 다시 만들 수 있는 힘이 있다면.. 아, 그러나 그것은 어리석은 생각일뿐.”

게임을 실행시키면 오프닝 동영상이 시작된다. 동영상을 끝까지 볼 수도 있고 왼쪽 마우스 버튼을 클릭하여 동영상을 중단할 수도 있다.

게임을 시작하려면 어떤 상황에서 게임을 플레이 할 것인지 정해야 한다. 게이머에게 주어지는 옵션에는 경쟁 상태의 수를 정하는 것, 게임 세계를 설정하는 것 등이 있다.

## 게이머의 첫번째 결정

게임 설정은 옵션 화면을 통해 쉽게 이뤄진다. 첫번째 메뉴에서 시작해보자.

새로운 게임 (New Game) : 완전히 새로운 게임을 시작한다. 이 옵션을 선택하면 다음에서 설명할 추가 옵션 화면을 거치게 된다.

퀵 스타트 (Quick Start) : 이전에 새로운 게임을 시작했던 것과 같은 설정으로 새로운 게임을 시작한다.

튜토리얼 (Tutorial) : 가장 쉬운 난이도에서입의로 주어지는 문장으로 새로운 게임을 시작한다. 처음 게임을 해보는 게이머를 위해 게임 도중 여러 가지 유용한 조언을 얻게 된다.

게임 불러오기 (Load Game) : 이전에 저장했던 게임을 불러와서 게임을 계속한다. 대화상자가 나와서 저장된 게임 목록을 보여준다. 원하는 게임을 선택하도록 한다.



시나리오 불러오기 (Load Scenario) : 시나리오를 불러온다. 게이머는 고유의 시나리오를 만들 수도 있고 다른 게이머가 만든 시나리오를 플레이 할 수도 있다. 여기서 불러올 수 있는 시나리오는 **Civilization® III** (분명 3)에서 만들어진 시나리오에 국한된다. 이전 버전에서 만들어진 시나리오와는 호환되지 않는다.

명예의 전당 (Hall of Fame) : 지금까지 가장 높은 점수를 얻었던 게이머들 목록을 본다.

설정 (Preferences) : 게임을 설정한다.

오디오 설정 (Audio Preferences) : 오디오 옵션의 볼륨을 조정한다.

제작진 (Credits) : 이 게임을 만든 사람들�이 누군지 본다.

끝내기 (Exit) : 게임을 끝낸다.



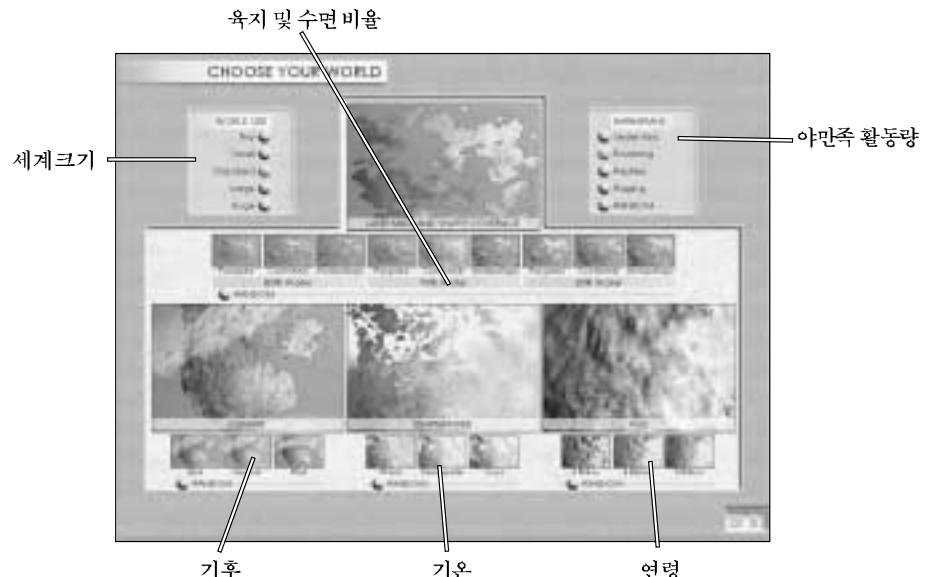
선택한 옵션을 더블 클릭한다.

## 세계선택

새로운 게임을 선택했다면 다음 2개의 화면에서 원하는 대로 게임을 설정할 수 있다. 첫번째 화면에서 게이머는 딱히하게 될 행성의 모든 중요한 특성을 설정하게 된다.

여기에는 몇 가지 옵션이 있으며 이에 대해서는 곧 설명하겠다.

모든 선택이 마음에 들면 O 버튼을 클릭하여 다음 화면으로 넘어간다. X 버튼을 클릭하면 메인 메뉴로 돌아간다.



## 세계크기

지도의 크기를 정함에 따라 게이머는 얼마만큼의 지역을 놓고 게임을 할지 정하게 된다. 이는 게임을 끝내는데 걸리는 시간에도 영향을 미치게 된다.

초소형 (Tiny) : 이 지도는 여러 문명들이 서로를 빤리 밟고 경쟁하게 되므로 짧고 격렬한 게임으로 이어지게 된다.

소형 (Small) : 아주 작은 지도보다 다소 덜 격렬한 게임으로 이어진다. 비교적 빤리 다른 문명과 만나게 된다.



**표준 (Standard)** : 표준 지도 크기이다.

**대형 (Large)** : 이 커다란 지도에서는 탐험에 많은 시간이 소요된다. 따라서 게임을 끝내는데 걸리는 시간으로 걸어진다.

**초대형 (Huge)** : 이 지도에서는 다른 문명과의 조우 이전에 충분히 문명을 발달시킬 시간을 얻을 수 있다. 전쟁이 벌어지면 매우 장기전으로 가게 될 확률이 크며 개인 시간이 종료되기 전에 게임을 끝내기가 상당히 어려울 것이다.

## 육지 및 수면 비율

이 옵션은 전체 행성 표면에서 육지가 차지하는 비율과 육지의 형태를 정한다. 세 가지 수면 비율 설정치가 있으며 각각 세 가지 육지 형태 설정치가 있다.

80% 바다 (Ocean) : 바다의 비율을 높이고 육지의 비율을 낮게 한다.

70% 바다 (Ocean) : 현재 지구와 비슷하게 육지와 바다 비율을 정한다.

60% 바다 (Ocean) : 바다의 비율을 낮추고 육지의 비율을 높인다.

**군도 (Archipelago)** : 다수의 소규모 육지로 지형을 구성한다.

**대륙 (Continents)** : 소수의 대규모 대륙과 약간의 섬으로 지형을 구성한다.

**Pangaea (Pangaea)** : 하나의 초대형 대륙으로 지형을 구성한다.

**랜덤 (Random)** : 수면 비율과 지형을 임의로 선택한다.

## 기후

이 변수는 사막 또는 정글이 발생하는 확률을 조절한다.

**건조 (Arid)** : 이 옵션을 선택하면 사막이나 평지가 생겨날 확률이 커진다.

**보통 (Normal)** : 건조한 지역과 습한 지역의 비율이 비슷해진다.

**습한 (Wet)** : 정글이나 범람원이 많이 생겨난다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 기후를 정하게 된다.

## 연령

이 변수는 풍화현상과 대륙이동 그리고 지각변동이 세계 지형에 얼마나 많은 영향을 미쳤는지를 정한다.

**30억년 (3 Billion Years)** : 비교적 깊고 거친 세계로 특정 지형이 군데 군데 불려있게 된다.

**40억년 (4 Billion Years)** : 중년의 세계로 지각변동이 지형을 다양하게 변화시켜 놓은 세계이다.

**50억년 (5 Billion Years)** : 노년의 세계로 지각 변동이 잦아들고 풍화현상이 지형을 다소 부드럽게 변화시켜 놓은 세계이다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 연령을 설정하게 된다.

## 기온

이 변수는 특정 지형이 발생하는 빈도에 영향을 미친다.

**냉대 (Cool)** : 툰드라와 같은 냉대 지형이 많이 생겨나게 한다.

**온대 (Temperate)** : 다양한 지형이 골고루 생겨나게 한다.

**열대 (Warm)** : 사막 또는 정글과 같은 열대 지형이 많이 생겨나게 한다.

**랜덤 (Random)** : 온도를 임의로 설정한다.

## 야만족

게임에 등장하는 야만족의 활동 빈도를 설정한다.

**마을 (Villages)** : 야만족 출몰을 아주 싫어하는 게이머들은 이 이상적인 세계에서 게임을 즐길 수 있다. 야만족들은 그들의 마을 주변에서만 활동하게 되므로 방해 없이 자유롭게 탐험할 수 있다.

**배회 (Roaming)** : 야만족들이 가끔씩 출몰하지만 그 빈도와 수가 그리 크지 않다. 평균 수준

**들뜬 (Restless)** : 출몰하는 야만족의 수가 보통 이상이며 빈도로 찾이된다.

**사나운 (Raging)** : 큰일이다! 온 시장에 야만족이 돌아다니며 그 수도 많다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 야만족 활동량을 정한다.



## 플레이어 셋업

두 번째 화면에서 게이머는 자신의 정체와 난이도를 정하게 된다. 또한 게임 규칙도 정할 수 있다. 화면 중앙에는 지도자 초상화가 있으며 이 모습은 게이머가 개인 상에서 보여지게 될 모습을 나타낸다. 그 주변에 보이는 것들에 대해서는 곧 설명하도록 하겠다.

선택이 마을에 들면 O 아이콘을 클릭하여 게임을 시작한다. 세게 셋업 화면으로 돌아가려면 X 아이콘을 선택한다.



## 게이머의 문명

게이머가 지배하고자 하는 부족을 선택한다. 각 부족마다 장단점이 있으며 한가지 고유의 특수 유닛도 가지고 있다.

문명	특징	초기 기술	특수 유닛	대체 유닛
로마	근현대 군사적	석조기술, 무사도	Legionary	Swordsman
그리스	과학적, 상업적	철동 기술, 문자	Hoplite	Spearmen
독일	군사적, 과학적	무사도, 철동 기술	Panzer	Tank
중국	근현대, 과학적	석조기술, 철동 기술	Rider	Knight
일본	군사적, 종교적	무사도, 배장의사	Samurai	Knight
인도	종교적, 상업적	배장의사, 문자	War Elephant	Knight
아즈텍	군사적, 종교적	무사도, 배장의사	Jaguar Warrior	Warrior
이로카	화장적, 종교적	도사기, 배장의사	Mounted Warrior	Horseman
이집트	근현대, 종교적	석조기술, 배장의사	War Chariot	Chariot
비Briton	종교적, 과학적	배장의사, 철동 기술	Bowman	Archer
러시아	화장적, 과학적	도사기, 철동 기술	Cossack	Cavalry
미국	근현대, 화장적	석조기술, 도사기	F-15	Jet Fighter
프랑스	근현대, 상업적	석조기술, 문자	Musketeer	Musket Man
페르시아	군사적, 상업적	무사도, 문자	Immortals	Swordsman
총무	군사적, 화장적	도사기, 무사도	Impi	Warrior
영국	화장적, 상업적	도사기, 문자	Man-o-War	Frigate

\* 각 문명의 특장은 해당 부족의 일반적인 특성과 장점을 나타낸다.

상업적 (Commercial) : 도시에 사람이 많이 놀고며 상업 활동이 활발하다. 부폐도가 낮다.

화장적 (Expansionist) : 게임 시작 시 탑원이 유닛을 보유하게 된다. 야만족 마을에서 더 많은 것을 얻는다.

근현대 (Industrial) : 일꾼들이 일을 빤고 끝낸다. 인구가 많은 도시의 경우 추가 방해를 생산해낸다.

군사적 (Militaristic) : 도시의 군사 시설(병영 또는 해변 요새) 건설 비용이 싸다. 유닛 진급 (일반에서 베터링, 엘리트로)이 빤고 진행된다.



**종교적 (Religious)** : 도시의 종교 시설(사원 및 성당) 건설 비용이 싸다. 종교적인 문명에서 는 무정부 상태가 한 텐만 지속된다.

**과학적 (Scientific)** : 도시의 과학 시설(도서관 및 대학) 건설 비용이 싸다. 새로운 시대가 시작될 때마다 보너스 지식을 얻게 된다.

만일 게이머의 이름을 바꾸려면 기존 캐릭터 이름을 클릭한 다음 새로운 이름을 입력하면 된다.

## 경쟁자들

이 화면 오른쪽을 보면 게임에 참가할 다른 문명들이 들어갈 빈칸이 있다. 이것을 이용해 몇 개의 문명이 경쟁할 것인지 정하게 된다. 각 빈칸은 다음의 세 가지 상태로 설정할 수 있다:

- **없음 (None)** : 해당 빈칸에 아무면 문명도 들어가지 않음을 의미한다. 만일 경쟁자와 수를 맞이고 싶다면 빈칸을 이것으로 채우면 된다.
- **있음 (Filled)** : 게이머가 선택한 문명으로 빈칸이 채워지게 된다. 게임이 시작되면 선택한 문명이 반드시 게임에 참여하게 된다.
- **랜덤 (Random)** : 게임이 자동으로 경쟁한 문명을 선택, 게임에 참가시킨다.

## 난이도

원하는 난이도를 선택한다. 이전 버전에 비해 게임에 몇 가지 새로운 기능이 추가되었으므로 이전 버전을 해본 게이머들이라면 익숙해질 때까지 전보다 하나 또는 두 단계 낮은 난이도에서 게임을 시작할 것을 권장한다(물론 이 게임을 처음 해보는 게이머라면 버려야 할 낡은 습관 같은 것이 없기 때문에 상관없을 것이다).

각 난이도마다 전반적인 시민들의 불만도와 인공 자동 플레이어들의 수준 같은 몇 가지 요소를 조절하게 된다.

**족장 (Chieftain)** : 처음 이 게임을 해보는 게이머들에게 권장하는 가장 쉬운 난이도.

**장군 (Warlord)** : 너무 어려운 것을 원치 않는 캐주얼 게이머에게 권장

**왕자 (Prince)** : 모든 것이 조금씩 어려워지며 찍의 실력도 향상된다. 보다 많은 경험과 실력이 있어야 이길 수 있다.

**왕 (Monarch)** : 경험이 많거나 실력이 좋은 게이머들을 위한 난이도로 찍 저고자들의 실력 및 시민들의 불만족스러운 태도는 상당히 게임을 어렵게 한다.

**황제 (Emperor)** : 엉망으로 당하고 싶은 게이머들을 위한 난이도로 승리를 위해서는 모든 것을 다 동원해야 할 것이다.

**신 (Deity)** : 궁극의 난이도로 이 게임을 완전히 파악했다고 생각하는 게이머를 위한 난이도. 거의 완벽한 플레이를 펼쳐야만 이길 수(그렇다, 이론적이긴 하지만 가능하다) 있다! 행운이 있길!

## 게임 규칙

게임의 변수를 변경함에 따라 전체 게임의 분위기를 바꿀 수 있다. 사용자가 정의하는 규칙에는 다양한 가능성성이 있다(만일 도중에 원래대로 되돌리고 싶으면 일반 규칙(Standard Rules)를 클릭한다).

**영토 장악으로 이길 수 있게 하기 (Allow Victory by Domination)** : 이 상자를 체크하면 세계 영토의 3분의 2 이상 점령함으로써 게임을 끝낼 수 있게 한다.

**외교술로 이길 수 있게 하기 (Allow Diplomatic Victory)** : 이 옵션이 체크되어 있으면 오직 외교술만으로 게임을 이길 수도 있게 된다. 승리하려면 유엔에서 사부총장으로 추대되어야 한다.

**문화적 우위로 이길 수 있게 하기 (Allow Cultural Victory)** : 이 옵션이 체크되어 있으면 암도적인 문화적 널리남로 상대를 이길 수 있게 된다. 승리하려면 어느 수준 이상의 문화적 널리남을 이뤄야 한다.

**우주 레이스로 이길 수 있게 하기 (Allow Space Victory)** : 이 상자가 체크되어 있으면 가장 먼저 우주선을 건설 안파 센터우리로 우주선을 발사하는 게이머가 승자가 된다.

**군사적으로 이길 수 있게 하기 (Allow Military Victory)** : 이 상자가 체크되어 있으면 다른 모든 경쟁 국가를 멀링시키고 최후에 살아남음으로써 승자가 될 수 있다.

**각 문명의 특성 살리기 (Allow Civ-Specific Abilities)** : 이 옵션은 게임의 다양성에 영향을 미친다. 이 옵션을 선택하면 각 문명마다 장단점이 생기게 된다(앞에서 나열된 바와 같이). 선택하지 않으면 모두 같은 조건에서 게임을 진행하게 된다.



## 준비, 땅

설정을 마쳤으면 O아이콘을 클릭하여 게임을 시작한다. 지도자가 된 것을 축하하는 메시지가 나타나면서 지금까지 게이머의 부족이 이득해놓은 것을 설명해 준다. 화면을 다 봤으면 엔터 키를 누르거나 O아이콘을 클릭하여 본격적인 농지를 시작한다.

### 분명의 태동

비스마크 군으로 당시 국민들은 종업 도로 건설 그리고 관개 기술을 더욱하여 놀라운 성과를 이뤄냈으며 앞으로도 더 높일 것입니다. 최고에는 우리의 예술들이 무시도와 철종기술의 비밀도 밝혀냈습니다. 이 지식을 지혜롭게 사용하여 열원 풀밭의 문명을 건설할 수 있을 것입니다.

## 게임 저장, 게임 종료 그리고 게임 불러오기

좋건 싫건, 때때로 게임을 잠시 중단해야 할 경우가 있다. 이때 그 동안 진행했던 것을 모두 잊어버리긴 싫을 것이다. 따라서 게임을 저장해야 한다. 현재 진행하고 있는 게임을 저장하려면 [Ctrl]-[S]를 누르거나 메뉴 아이콘을 클릭한 다음 게임 메뉴를 열고 Save Game을 선택한다. 게이머는 저장할 게임의 이름을 정할 수 있으며 저장이 끝나면 다시 게임으로 돌아가게 된다.

게임을 끝내려면 [Esc] 키를 누르거나 메뉴 아이콘을 클릭한 다음 게임 메뉴에서 Quit를 선택한다. 게임을 먼저 저장하지 않고 게임을 끝내면 그 동안 진행했던 것을 모두 잊어버리게 된다는 것을 명심하자. 만일 기권을 하면서 동시에 게임을 끝내려면 [Ctrl]-[Q]를 누르거나 기권(Resign) 옵션을 선택한다. 이렇게 하면 최종 점수가 계산되며 만일 점수가 충분히 높다면 기록으로 남게 된다.

*Civilization® III* (분명 3)을 종료하지 않으면서 현재 게임을 끝내려면 [Ctrl]-[Shift]-[Q]를 누르거나 게임 메뉴에서 새로운 게임(New Game)을 선택한다. 미리 게임을 저장하지 않으면 기존 게임 정보는 잃어버리게 된다.

이전에 저장했던 게임을 불러오려면 [Ctrl]-[L]을 누르거나 메뉴 아이콘을 클릭한 다음 게임 메뉴에서 게임 불러오기(Load Game)를 선택한다. 미리 게임을 저장하지 않으면 기존 게임 정보는 잃어버리게 된다.

## 초보자만을 위한 코너



“확실한 본보기 하나가 빽빽이 가록된 석관으로 가득 찬 창고보다 더 가치 있다.”

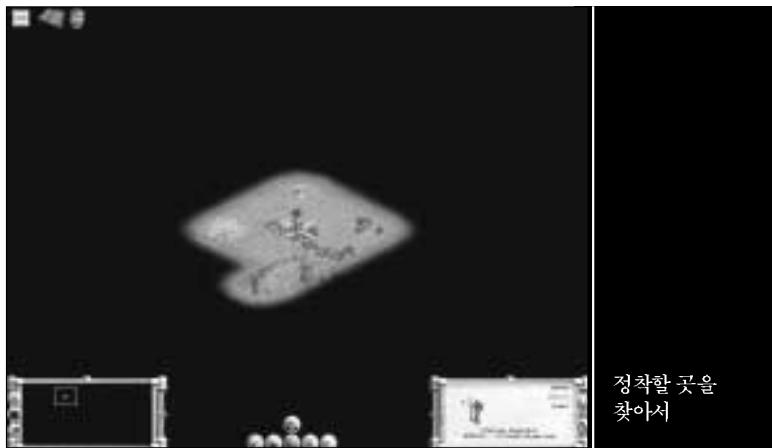
우선 분명 가족의 일원이 된 것을 환영한다. 이 게임은 쉽게 배울 수 있는 게임이지만 우리는 처음이 게임을 해보는 사람들에게 몇 가지 기본적인 요소를 설명해주는 것이 좋다는 것을 알게 되었다. 이 부분은 그려진 용도로 쓰여진 것이다. 얘기를 보다 재미있게 하기 위해 우리는 하나의 자신의 게임을 예로 들어가며 중요한 부분들을 설명해보겠다. 이곳에서 설명하는 내용은 전체 게임의 일부분에 지나지 않을음을 명심하고 보다 자세한 정보를 원한다면 이 매뉴얼의 다른 부분을 참조하도록 한다.

## 첫 번째 도시 건설

게임을 시작하기에 앞서 우리는 난이도를 가장 쉬운 측정으로 정했다. 게임은 기원전 4000년에 시작된다. 게이머의 분명은 개척자라 불리는 떠들이 부족과 일꾼으로 구성되었다(팀원기도 있을 수 있지만 이 게임에서는 빼기로 하자). 게이머의 첫 번째 일부는 개척자를 도사를 건설하기에 적합한 위치로 이동시키는 것이다.

도시 건설에 적합한 위치를 선택하는 것은 이 게임에서 가장 중요한 결정 사항 중의 하나이다. 생존과 번창을 위해서는 각 도시마다 식량(빵으로 표시), 생산(방패로 표시) 그리고 상업(동전으로 표시)의 세 가지 지원이 필요하다. 지도는 각각 특정 지형을 포함하고 있는 ‘타인’으로 나뉘어져 있다. 각 지형 타입은 앞에서 언급한 세 가지 지원을 서로 다른 양으로 생성해낸다.





정착할 곳을  
찾아서

도시를 건설하기 좋은 곳은 다양한 자원을 고루 공급할 수 있는 곳이다. 보통 지도의 타인을 구분짓는 선은 보이지 않도록 되어 있지만 [Cn]-[G]를 눌러 선이 표시되도록 할 수도 있다. 다시 [Cn]-[G]를 누르면 선이 없어진다.

개척자를 이동시키기 전에 주변 지형을 살펴보도록 한다. 유닛이 들어가 있지 않은 가시 범위 내의 타인에 오른쪽 클릭을 하면 팝업 창자가 열린다. 여기에는 지형의 종류 특징 그리고 그곳에서 얻을 수 있는 자원 등이 표시된다.

게이머는 유닛의 사방 9개 타인 범위만을 볼 수 있다. 검은 색으로 가려진 부분은 아직 탐험하지 않은 곳을 나타낸다. 게이머는 물 위와 산을 제외한 모든 곳에 도시를 건설할 수 있다. 앞에서 언급했던 것과 같이 각 지형마다 서로 다른 양의 자원을 생산해내므로 도시의 주변 지형에 따라 도시의 성격이 좌우된다.

우리의 가장 개척자는 초원 타인 위에 놓여있다. 일반적으로 초원 타인은 2개의 식량을 생산해낸다. 어떤 초원 타인에는 종종에 수풀 모양의 신불이 들어있는데 이것은 1개의 방패를 추가로 생산해낼 수 있는 특별한 지형임을 나타낸다.

1개의 식량과 2개의 방패를 생산해내는 숲 타인도 주변에 있다. 시작점에서 북서쪽에 있는 숲에는 작은 애민족 마을이 있는데 이런 애민족 마을은 게이머의 문명에 다양한 방식으로 영향을 미치게 된다. 이에 대해서는 잠시 후 다시 설명하겠다.

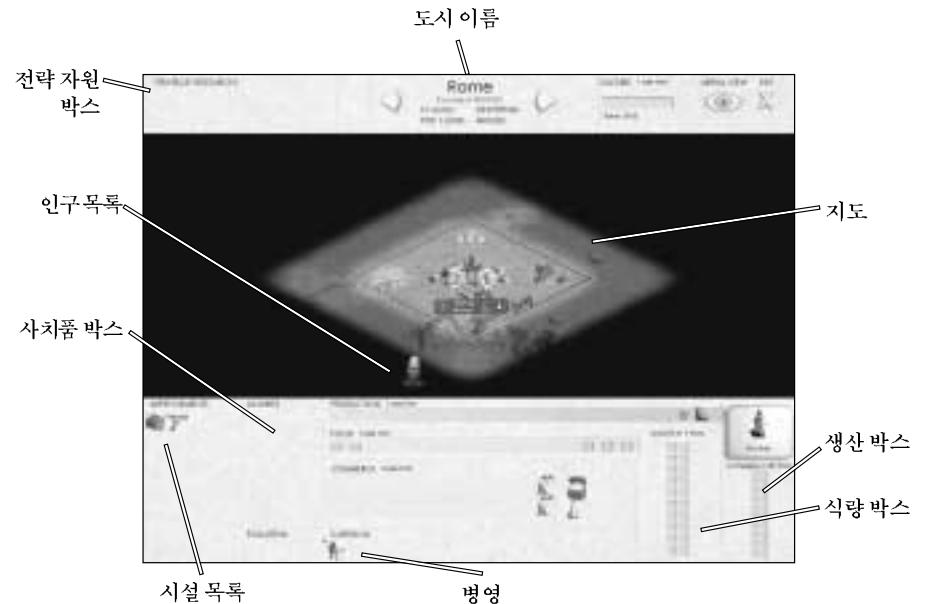
근처에는 해안 타인도 몇 개 위치하고 있다. 해안 지형은 1개의 식량과 2개의 농전을 생산해낸다. 해안 타인 중 2개에는 생선(개인에 등장하는 다양한 특수 자원 중의 하나)이 포함되어 있어 3개의 식량과 2개의 농전을 생산해낼 수 있다. 이곳에는 주변에 생선 자원도 있어 도시를 건설하기에 아주 좋은 곳이라 할 수 있다.

게이머는 좀 더 이동하여 보다 나은 장소를 물색해볼 수도 있다. 만일 근처의 지형이 별로 마음에 들지 않는다면 좀 더 찾아보는 것이 좋다. 하지만 너무 많은 시간을 낭비하지는 않도록 한다. 개척자들은 한 번에 한 칸씩 이동하며 개인 초반에는 한 턴마다 많은 시간이 흘러가게 된다. 다행히도 우리의 시작 지점은 주변에 다양한 자원을 풍부하게 갖추고 있어 매우 흡족한 장소이다.

이제 도시 건설(Build City) 명령 버튼을 클릭하거나 [B] 키를 눌러 첫 번째 도시를 건설해보자. 기본으로 제공되는 도시 이름에 별 불만이 없으므로 그냥 워싱턴으로 놔두기로 하자.

## 도시 화면 살펴보기

새로 건설된 도시의 인구는 1이다. 따라서 도시라기 보다는 하나님의 마을인 셈이다(인구가 7이 되어야 도시가 된다). 마을이 생기자마자 도시 화면(City Display)이라는 새로운 윈도우가 생기게 된다.



이 원도는 마을의 현재 상태를 자세히 보여주는데 여기에는 각 지원의 생산량과 현재 건설 중인 아이템 그리고 인구수와 주민들의 기분 등이 포함된다. 15장의 화면 설명에서 보다 자세한 정보를 얻을 수 있다.

가장 급선무는 마을의 지원 상태를 확인하는 것이다. 인구 목록을 보면 워싱턴에 한 명의 주민이 있으며 그의 기분이 좋다는 것을 알 수 있다. 대개 마을의 주민들은 마을 주변의 다른 미나 한 명씩 배정되어 지원 생선에 부임된다. 새로운 주민이 생겨나면 그 다음으로 생산성이 좋은 타인에 배치 된다. 이 경우 마을의 유일한 주민은 생산이 들어 있는 해안 타인에서 일을 하고 있다.

케이머는 주민을 다른 타인으로 이동시켜 다른 종류의 지원을 생산하도록 할 수 있다. 도시 주변의 지형을 표시하는 미니 지도를 보면 생선이 있는 타인에서 3개의 식량과 2개의 농전이 생산되고 있음을 알 수 있다. 만일 생선 타인을 클릭하면 그곳에서 일하고 있던 주민이 작업을 멈추게 된다. 다시 다른 타인을 클릭하면 놀고 있는 주민을 그곳에 배치시킬 수 있다.

생산되는 지원의 양은 지형의 종류에 따라 좌우된다. 보통 상황에서는 각 도시마다 주변의 20개 타인에 주민을 배치. 생선에 참여하도록 할 수 있다. 하지만 이 도시는 생긴지 얼마되지 않았기 때문에 당분간 도시에서 가장 가까운 8개의 타인에서만 지원을 생산할 수 있다. 중앙에 위치한 도시를 포함한 21개의 타인을 도시 반경이라고 한다. 도시 반경 내에 있는 타인들은 물론 도시가 놓여있는 타인에서도 항상 지원이 생산된다. 주민들이 작업하는 도시 주변의 타인과 마찬가지로 도시가 놓여있는 타인에서 생산되는 지원 역시 지형의 종류에 따라 달라진다. 경우에 따라 도시 반경 안에 있는 타인에도 불구하고 지원을 생산할 수 없게 될 때가 있다. 이런 경우에 대해서는 6장에서 자세히 설명하고 있다.

우리의 작은 마을은 현재 5개의 식량을 생산하고 있다. 매 턴마다 각 주민당 2개의 식량이 있어야 생존할 수 있으므로 모두 3개의 잉여 식량이 생산되고 있는 셈이다. 남는 식량은 식량 저장 박스에 저장된다. 남는 식량이 많을수록 도시의 성장도 빨라진다. 워싱턴은 또한 병행으로 2개 생산하고 있다. 방해는 새로운 유닛과 도시 시설을 짓는데 필요한 원자재와 인력을 표시한다. 매 턴마다 생산되는 방해는 생산 박스에 저장된다. 끝으로, 이 도시는 4개의 농전을 생산하고 있는데 이는 상업 활동에 부과되는 세금에서 얻어지는 것이다. 농전은 과학 연구, 시민들을 위한 오락 제공 그리고 재정 확충의 세 가지 용도로 나뉘어 사용된다. 케이머는 과학 및 오락 슬라이더를 조절하여 각 용도에 사용될 농전의 양을 조절할 수 있다. 이에 대해서는 매뉴얼의 뒷부분에서 자세히 다루겠다.

도시 화면을 떠나기 전에 마지막으로 시설 목록에 대해 언급하도록 하겠다. 이 목록은 도시가 보유하고 있는 모든 시설과 불가사의를 보여준다. 게임이 처음 시작되면 첫 번째 도시에는 궁전만이 있을 뿐이다. 궁전이 있다는 것은 워싱턴이 우리 문명의 수도임을 나타낸다.

## 초반의 우선순위

게임 초반에는 많은 양의 정보를 소화해야 하기 때문에 어떤 일을 먼저 해야 할지 결정하기 어렵다. 빠른 발전을 하려면 게임 초반에 다음의 다섯 가지를 항상 염두에 두고 있어야 한다 : 방어, 연구, 성장, 탐험 그리고 문화.

**방어 (Defense) :** 가장 높은 우선 순위는 적으로부터 우리의 수도를 지키는 것이다. 아직 탐험 해보지 못한 저 낮은 지역에 어떤 인종이 숨어있을지 전혀 알 수 없지 않은가? 우리는 군사 유닛을 만들어야 한다. 마을이 살릴 때면 거의 대부분의 경우 자동으로 방어용 유닛을 생산에 들어가게 된다. 생산 박스를 보면 워싱턴에서 전시를 만들고 있음을 알 수 있다.

**연구 (Research) :** 매 턴마다 들어오는 수익금 중의 일부는 새로운 시장을 열기 위한 연구 활동에 쓰여진다. 새로운 발견과 기술은 새롭고 항상되는 군사 유닛과 도시 시설 그리고 세계의 불가사의를 만들 수 있게 해준다.

**성장 (Growth) :** 마을에서 생산되는 잉여 식량은 결국 인구 증가로 이어진다. 식량 저장 박스가 완전히 채워지면 새로운 시민이 생겨나게 된다(박스는 비워짐). 꾸준한 도시의 성장은 생산력을 향상시켜주며 새로운 개척자 및 일꾼을 통해 우리 문명을 더욱 확장시킬 수 있도록 해준다.

**탐험 (Exploration) :** 만일 지도의 미 탐험 지역을 돌아보지 않으면 그 안에 어떤 보물이 숨겨져 있는지 알 수 없다. 남는 유닛을 이용해 세계를 탐험하고 궂곳에 흩어져 있는 소수 부족(다양한 보너스를 얻을 수 있다)과 새로운 도시 후보지를 찾아 돌아다니자. 그리고 이웃 문명의 위치도 확인해야 한다.

**문화 (Culture) :** 시간이 지남에 따라 케이머는 자신의 도시가 영향을 미치는 영역을 더욱 넓히고 싶어질 것이다. 도시의 영향력이 미치는 범위가 바로 케이머의 국경이다. 국경 내의 모든 지원은 자유롭게 활용할 수 있다. 여유가 생기면 문화 발달에 도움이 되는 도시 시설물을 만들어야 한다. 궁전도 그 종의 하나이므로 벌써 좋은 시작을 하고 있는 셈이다.

## 문명 발전 연구하기

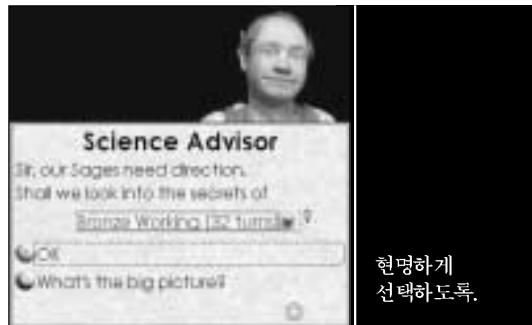
워싱턴 관리를 잠시 접어두고 도시 화면을 닫으면 첫 번째 턴이 끝나게 된다. 다음 턴이 시작되면 처음으로 연구할 문명 발전 항목을 선택하라는 메시지가 나온다.



현재 우리의 문명이 가지고 있는 지식은 거의 없다. 우리에겐 처음에 자동으로 제공되는 세 가지 기본 기술(관개, 광업, 도로)이 있을 뿐이다. 여기에 가끔 보너스로 제공되는 기술이 한 두 가지 더 있을 수도 있다. 게임을 진행하면서 축적되는 지식은 대부분 연구를 통해 얻어진다. 지식을 어떤 방향으로 발전 시킬지에 대해서는 매우 다양한 전략을 사용할 수 있다. 이번 게임에서는 보수적이고 방어적인 전략을 사용하도록 한다. 게임에 좀 더 익숙해지면 스스로 다양한 연구 전략을 실험해보도록 한다.

과학 고문의 조언을 무시하고 그 옆에 있는 화살표를 클릭하자. 화면에 표시된 목록에서 우리는 청동 기술(Bronze Working)을 선택하기로 한다. 왜? 청동 기술이 있으면 창병(Spearman)을 만들 수 있기 때문이다. 창병은 전시에 비해 2배의 도시 방어력을 지니고 있다.

새로운 지식을 연구하는데 걸리는 시간은 우리의 문명(지금 경우에는 도시 하나) 전체에서 얼마나 많은 돈을 투자하고 있는가에 좌우된다.



연구 예산은 세금으로 결한 돈에서 나간다는 점을 기억해야 한다. 고문 아이콘을 클릭하면 내정 고문(Domestic Advisor)의 보고서를 볼 수 있다. 여기서 우리는 청동 기술을 얻으려면 5년이 필요하다는 것을 알 수 있다. 만일 이것이 너무 빠르거나 너무 느리다면 슬라이더를 좌우로 움직여 수입의 몇 퍼센트가 연구에 쓰여질지 조절할 수 있다(100% 이상은 배정할 수 없다. 적자가 나기 때문이다). 연구에 너무 많은 예산을 투자하게 되면 국가 재정이 어렵게 된다.

날짜를 보면 이미 몇 년이 지난음을 알 수 있다. 각 번은 여러 해에 걸쳐 이루어지게 되는데 게임이 진행될수록 각 번에 소요되는 시간이 점점 짧아져서 결국은 한 번에 일 년이 걸리게 된다.

## 그동안, 도시에서는...

이제 번이 한 번 지나가는 동안 도시에서는 어떤 일이 있었는지 살펴보자. 지금에서 워싱턴을 더블 클릭하여 도시 화면을 연다. 미지타로 보았을 때와는 몇 가지가 달라졌음을 알 수 있다. 우선 식량 저장 박스가 더 이상 비어있지 않을 수 있다. 이것은 첫 번째 번에서 생산된 식량에서 남은 것으로 나중에 사용될 때까지 보관된다. 박스 주변을 보면 앞으로 이동 번의 번이 지나야 도시가 성장할 수 있다고 표시되어 있다.

생산 박스 역시 더 이상 비어있지 않다. 첫 번째 번에서 생산된 방패로 전사가 만들어지고 있다. 앞으로 네 번의 번이 지나면 전사가 완성된다.

[Enter] 엔터 키를 눌러 도시 화면을 닫는다.

## 첫 번째 군사 유닛

다섯 번째 번이 지나면 워싱턴에 최초의 군사 유닛이 만들어지게 된다. 전시는 도시 타원에 서 있으며 발 주변이 반짝거리고 있다. 이는 전사 유닛이 현재 활성화되어 있음을, 즉, 명령을 받을 준비가 되어 있음을 나타낸다.

케이머는 마을의 첫 번째 군사 유닛으로 두 가지 일을 할 수 있다. 우선 이 유닛을 도시 방어에 사용할 수 있다. 대체의 경우 도시에 아무런 방어 유닛도 두지 않는 것은 현명하지 않다. 특히 착유들이 근처에 와 있을 경우엔 더욱 그렇다. 하지만 게임 초반에는 아직 이웃 문명과의 거리가 멀기 때문에 유닛을 이용, 주변을 텁闳해도 괜찮을 것이다.

호기심이 많은 케이머라면 북서쪽에 있는 소수 부족이 무엇을 가지고 있는지 궁금해할 것이다. 어쩌면 그곳에서 또 하나의 전사를 얻거나 더 좋은 아이템을 얻을 수도 있다. 하지만 소수 부족과의 만남은 전혀 예측할 수 없으므로 항상 좋은 결과를 얻는다고 할 수는 없다. 이번에는 한번 모험을 해보기로 하고 키보드의 [7] 키(키보드 위쪽 줄에 있는 [7]이 아님)를 눌러 전시를 북서쪽으로 이동시킨다.



유닛이 어둡게 가려진 지역 옆으로 이동하면 주변의 어두웠던 지역이 드러나게 된다. 대부분의 유닛들은 사방 1 타인 범위까지 볼 수 있으며 산 또는 언덕 위에 올라가면 볼 수 있는 거리가 늘어난다. 이런 식으로 게이머는 세계를 탐험하고 또 정복하게 된다. 현재로써는 아직 전시가 미 탐험 지역으로 들어가지 않았기 때문에 처음과 마찬가지로 도시 주변 21개의 타인이 있는 곳만 볼 수 있다.

최종 유닛이 이동을 막으면 턴이 자동적으로 끝나게 된다. 전사는 한번에 한 칸씩만 이동할 수 있으므로 이번 턴은 끝난 셈이다.

## 첫 번째 문명 발전

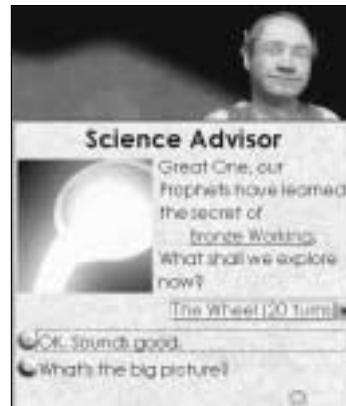
마지막 세계를 탐험하는 일은 잠시 미뤄두도록 하자. 방금 원가 흥미 있는 일이 생겼기 때문이다. 이번 턴이 시작됨과 동시에 과학 고문이 그 동안 연구해오던 청동 기술의 비밀을 밝혀냈다고 알려왔다. 훌륭하군! 우리는 최초의 문명 발전을 이룩해낸 것이다.

연구 결과에 대한 메시지가 표시되면 연구 제목을 클릭하여 분명 백과사전에 수록된 내용을 읽어볼 수 있다. 분명 백과사전은 개인 내에서 사용할 수 있는 백과사전으로 개인의 모든 정보를 담고 있다. 각 발전 시장에 대한 내용에는 해당 항목을 발견해 냅으로써 새롭게 만들 수 있는 유닛, 시설 그리고 불가사의 등이 포함되어 있다.

이제 다시 다음 연구 과제를 선택해야 한다. 과학 고문은 우리에게 자신의 의견을 인려주면서 인류의 연구과제를 제시한다. 이번에는 전체적인 그림(Big Picture) 옵션을 선택해보자. 이 옵션을 선택하면 개인에 포함된 모든 발전 항목의 상관 관계가 표시된 테크 트리리를 보여준다. 우리는 이 테크 트리를 이용해 장기적인 연구 계획을 수립할 수 있다.

청동 기술은 창병(Spearman)을 만들 수 있게 해주며 철기술(Iron Working)을 연구할 수 있게 해준다. 청동 기술로 뛰어난 방어 유닛을 만들 수 있게 되었으니 이제는 우리의 성장에 도움이 되는 과제를 연구할 수 있다. 도자기(Pottery)를 클릭하면 #1로 표시되는데 이는 도자기가 우리의 연구 과제 목록에서 가장 우선 순위를 차지한다는 의미이다.

(연구 과제 목록을 설정하는 방법은 9장 또는 15장의 과학 고문 보고서 부분을 참조하도록 한다.) 'Done' 을 클릭하여 다시 지도로 돌아간다.



## 생산 변경

다른 일을 하기 전에 다시 위선편을 살펴보자. 도시 화면으로 열고 생산 박스를 보면 이미 자동화으로 또 다른 전사를 생산하고 있음을 알 수 있다. 게이머가 직접 명령을 내리지 않으면 개인 스스로 게이머가 원할 것이라고 예상하는 것을 생산하게 된다. 이런 예상은 게이머가 개인을 진행하면서 내렸던 생산 명령을 근거로 하게 된다. 하지만 아직 개인을 시작한지 얼마되지 않았기 때문에 게이머의 다음 행동을 예측할 만한 근거가 충분치 않다. 따라서 현재의 판단은 완전히 컴퓨터의 독자적인 것으로 볼 수 있다.

도시에 아직 방어력이 없으므로 혹시 있을지도 모를 외부의 공격에 대비해 방어 유닛을 하나 만들어야 한다. 창병은 전사보다 방어력이 좋으므로 생산 박스를 클릭하여 생산할 수 있는 유닛 목록을 열어보자. 창병을 클릭하면 현재 생산될 유닛으로 창병이 선택된다. 창병 아이콘이 생산 박스 안에 생기면 생산이 진행되고 있음을 알 수 있다. 도시 화면을 닫도록 하자.

## 소수 부족 찾기

우리의 전사를 기억하는가? 전사 아래의 커서가 다시 반짝거리고 있어 명령을 받아드린 준비가 되었음을 나타낸다. 우리는 초기 탐험(또는 시작 지점)을 통해 북서쪽에 오두막처럼 생긴 마을이 있음을 발견했다. 현재 전사 옆에 위치하고 있는 이 마을은 한 소수 부족의 마을이다. 소수 부족들은 경쟁 대상은 아니다(물론 일부에는 이민족이 살기도 한다). 소수 부족들은 게이머에게 도움을 줄 수도 있는 작은 마을들이다.

이제 이 소수 부족과 접촉을 해보자. 이런 접촉의 결과는 예측할 수 없다. 접촉을 통해 새로운 지식이나 금을 선물로 받을 수도 있고 군사 유닛을 제공받거나 애예 미을 전체를 게이머의 세력에 포함(마을이 하나님의 새로운 도시가 되거나 마을을 개척자로 전환)시켜버리는 경우도 있다. 물론 마을이 비어있거나 호전적인 이민족이 살고 있거나 하는 식으로 나쁜 결과가 나올 수도 있다.

키패드의 [4]키를 눌러 전시를 서쪽으로 한 칸 움직여 마을로 들어가자. 결과는 좋게 나타났다. 대포하지는 않지만 약간의 금을 선물로 받게 되었다(만일 군사 유닛을 제공 받았더라면 보다 빤히 탐험을 할 수 있었을 것이다).



## 지원에 대하여

케인 초반에는 유닛 지원에 아무런 대가로 지불하지 않는다. 초기에 생산되는 유닛에는 지원 비용이 들지 않기 때문이다. 그럼 몇 개까지 공짜로 쓸 수 있을까? 이것은 게이머의 정부 형태와 도시의 수에 의해 결정된다. 물론 허용된 수 이상으로 만들어진 유닛에 대해서는 지원 비용이 발생하게 된다.

만일 허용된 수 이상의 유닛을 보유하고 있는 상태에서 소수 부족으로부터 새로운 유닛을 선물 받으면 이 유닛 역시 게이머가 지원해줘야 한다. 매 번마다 새로운 유닛을 지원하기 위해 1개의 농간이 사용된다.

만일 유닛 지원 비용이 너무 크다고 생각되면 가장 살모 없는 유닛을 해신시키는 수도 있다(유닛 해신에 대해서는 나중에 자세히 다루도록 하겠다). 반면 새로운 유닛을 포획하게 되면 그 유닛은 무료로 쓸 수 있게 된다.

## 인구증가

전사를 이리 저리 이동시켜 워싱턴 주변을 탐험하도록 하자. 얼마되지 않아 두 가지 일이 발생하게 될 것이다. 우선 워싱턴의 인구가 2로 증가할 것이다. 두 번째로는 워싱턴에서 생산증이던 칭병이 완성되게 된다. 워싱턴의 도시 화면을 다시 열어보면 식량 저장 바스가 비어 있음을 알 수 있다. 식량은 다음부터 다시 저정되기 시작하여 계속 인구가 증가할 수 있도록 해준다.

이제 인구 목록에는 2명의 시민이 있다. 도시 반경 지도(자원 지도)를 보면 이미 그들이 일을 하고 있음을 알 수 있다. 새로 생겨난 시민은 도시의 북동쪽에 있는 조원방개 타운에서 2개의 식량과 1개의 방패를 생산해내고 있다. 게이머가 원할 경우 시민에게 새로운 일거리를 줄 수도 있지만 지금은 그냥 놔두도록 한다.

하지만 생산은 변화를 해줘야 한다. 지금과 같은 케인 초반에는 1개의 방어 유닛만으로도 도시를 충분히 방어할 수 있다. 컴퓨터가 자동으로 생산을 시작한 유닛을 클릭하여 그것을 개척자로 바꾸자. 이젠 두 번째 우선 순위인 확장에 신경을 쓸 때이다. 문명을 확장하기 위해서는 다른 도시를 건설해야 하고 그렇게 하기 위해서는 개척자가 필요하다. 여기엔 한 가지 문제가 있을 수 있다. 어떤 도시에서 개척자를 생산해내면 그 도시의 인구가 2명이 빠져나가게 된다. 우리는 개척자를 만드는데 필요한 턴의 수와 도시의 인구가 3으로 증가하는데 필요한 턴의 수를 비교해볼 필요가 있다. 그렇다고 도시의 인구 증가 속도가 개척자 생산 속도보다 빠르므로 안전하고 도시 화면을 닫자.

## 주둔시키기

이제 칭병이 반쪽거리고 있는 것을 볼 수 있다. 도시를 방어하기 위해서는 칭병이 워싱턴 안에 머물어야 한다. 유닛은 주둔시켜 놓은 상태에서 가장 뛰어난 방어력을 발휘한다. 유닛을 주둔시키려면 [F]를 눌러 주둔(Garrison) 명령을 내린다. 주둔시킨 유닛은 게이머가 수동으로 다시 활성화 시킬 때까지 도시에 머물게 된다. 지금 단계에서는 칭병이 워싱턴 방어에 주력할 수 있도록 하자.

## 기다림의 게임

곧 우리의 화재들이 도자기를 발명하게 될 것이다. 새로운 연구 과제(지도 제작, Mapmaking)를 시작하기에 앞서 도자기는 곡창(Granary)을 만들 수 있게 해준다. 곡창은 새로운 시민이 생산될 때 식량의 절반을 저장해두므로 도시 및 마을의 성장 속도를 크게 향상시켜 준다.

우리의 목표는 군주제(Monarchy)를 개발하는 것이다. 그렇게 하려면 먼저 무사도(Warrior Code), 배장 의식(Ceremonial Burial), 신비주의(Mysticism) 그리고 다신론(Polytheism)을 연구해야 한다. 군주제는 보다 발전된 정부 형태로 생산성을 향상시켜 준다. 또한 전체 인구의 태도를 좋게 만들어주는 공중 정원(Hanging Gardens) 불가사의를 건설할 수도 있게 해준다.

장기적인 연구 목적이 정해졌으므로 우리는 테크 트리의 예약 기능을 사용할 수 있게 되었다. 전체적인 그림(Big Picture) 옵션을 이용해 과학 고문의 보고서를 열어보자. 다음 연구 과제로 배장 의식을 선택하는 대신 군주제를 클릭한다. 중간 단계들은 #1(배장 의식), #2(무사도), #3(신비주의) 그리고 #4(다신론)으로 표시된다. 군주제는 #5이다. Done 버튼을 클릭하면 연구가 시작된다.

몇 번의 턴을 진행시키기 위해 전사를 이리 저리 탐험시키자. 얼마 후, 워싱턴에서 개척자가 완성되었다는 메시지를 보게 된다. 메시지 박스의 워싱턴으로 가기(Zoom to Washington) 옵션을 선택하여 도시 화면을 연다. 여기서 워싱턴의 다음 생산물을 곡창으로 바꾸도록 하자.

워싱턴의 인구는 1로 줄어들었다. 이는 앞에서도 설명했지만 개척자가 완성될 때 2명의 시민이 이주민으로 떠나가기 때문이다. 인구는 곧 다시 늘어나게 될 것이며 지금의 인구 감소는 일시적인 현상일 뿐이다. 도시 화면을 닫도록 하자.



## 제국 확장하기

이제 제국을 확장할 때가 되었다. 개척자를 북서쪽으로 한 칸, 서쪽으로 한 칸 그리고 남서쪽으로 세 칸 이동시킨다. 개척자 유닛은 주변에 숲이 많은 초원 타인에 놓이게 된다. [B]를 눌러 개척자를 새로운 마을을 건설하도록 명령한다. 이번에도 역시 도시 이름을 원하는 것으로 변경할 수 있지만 그냥 기본으로 제공되는 뉴욕으로 놔두도록 하자.

### 중요한 주의 사항

이런 식으로 개척자 유닛을 단독으로 내보내는 것은 위험하다. 개척자 유닛은 무장을 하고 있지 않기 때문에 죽어 공격에 부방비 상태이다. 따라서 아무런 죽 유닛(또는 아민족 유닛)이라도 쉽게 개척자를 낙포할 수 있다. 만일 우방국에서 그런 행동을 했다면 당연히 이는 전쟁 선포 행위나 다름없다. 하지만 게임 초반에는 어떤 주변 분명과도 외교 관계가 없기 때문에 그런 경우에 해당하지 않게 된다. 외부로 개척자나 일꾼 같은 중요한 비 군사 유닛을 내보낼 때 군사 유닛으로 보호를 하지 않는다면 스스로 위험 부담을 안게 되는 것이다.

뉴욕의 도시 화면이 열리면 위성턴과 몇 가지 다른 점이 있음을 알 수 있다. 뉴욕은 위성턴과 비슷한 양의 식량을 생산하고 있지만 상업과 그에 따르는 세금 수익은 상당히 낮다. 그 이유는 뉴욕의 도시 반경 내에는 보리가 유일한 특수 자원이기 때문이다. 보리는 식량과 방해 생산은 하지만 상업 수입은 없다.

여기서 한 가지 안아둬야 할 점이 있다. 주변에 미 탐험 지역이 있어도 일단 도시가 건설되면 도시 반경 내의 모든 타인은 밭허지게 된다. 이렇게 하면 굳이 탐험을 하지 않아도 주변에 무엇이 있는지 알 수 있지만 한편으로는 도시를 건설하고 나서야 바로 옆에 죽 유닛이 있었음을 알게 되는 경우도 있다.

뉴욕의 주민들은 우리가 칭병을 생산하는데 있다고 생각하고 있다. 물론 도시를 방어할 필요가 있으므로 별다른 변경 사항 없이 도시 화면을 닫자.

매장 의식이 개발되었다는 메시지가 나오면 바로 다음 연구 과제로 넘어가도록 하자(다음 몇 번 농인은 이런 식으로 연구를 진행시킨다).

몇 번의 턴이 더 지나면 뉴욕에서도 칭병이 완성된다. 다음으로 우리는 일꾼을 생산하도록 하자. 일꾼은 개척자와 마찬가지로 인구가 소모되는데 개척자와 달리 1명의 시민만 소모된다. 일꾼이 완성될 때까지 죽어도 2명의 시민이 도시 안에 만들어질 것이 확실하면 뉴욕의 다음 생산 유닛을 일꾼으로 변경한다.

일꾼이 완성되길 기다리는 동안 뉴욕 서쪽의 미 탐험 지역을 탐험하자. 칭병을 서쪽으로 이동시킨 다음 남북으로 이동시켜 어두운 지역을 밝히도록 한다. 끝으로 칭병을 뉴욕으로 불러들여 그곳에 주둔하도록 명령한다.

몇 번의 턴이 지나면 위성턴의 국창이 완성된다. 생산 유닛을 일꾼으로 변경한다(인구를 확인한 다음). 일꾼이 완성되면 이를 이용하여 위성턴과 뉴욕 주변의 지형을 개선시킬 수 있다.

이런 과정이 진행되는 동안 또 하나의 연구 과제를 완성하고 신비주의 연구를 시작하게 된다. 신비주의가 완성되면 신탁(Oracle) 불가사의를 만들 수 있게 된다. 나중에 여유가 생기면 한번 만들어 보도록 하자.

## 지형 개선

곧 뉴욕의 일꾼도 완성될 것이다. 뉴욕의 다음 생산 시설을 국창으로 변경한다. 일꾼이 활성화되면 북서쪽으로(키드의 [7]을 누른다) 한 칸 이동시켜 초원 타인으로 움직인다. 그 다음 뉴욕의 도시 화면을 연다.

뉴욕의 지원 지도를 보면 현재 북서쪽의 초원 타인에서 하녀의 방과 2개의 식당이 생산되고 있음을 알 수 있다. 그리고 나쁘지는 않지만 일꾼을 이용해 그 타인의 생산을 더욱 활성화시킬 수 있다. 도시 화면을 닫은 다음 일꾼이 활성화되면 [R]키를 눌러 도로 건설 명령을 내린다.

다음 몇 번의 턴 동안 일꾼은 도로를 건설하게 된다. 일꾼이 다시 활성화되면 뉴욕에서 북서쪽으로 나가는 도로가 완성된다. 뉴욕의 도시 화면을 연 다음 지원 지도를 보도록 하자. 도로가 생긴 다음에 같은 타인에서 1개의 상업이 추가로 생산되고 있음을 알 수 있다. 지원의 추가 생산과 더불어 도로가 있으면 유닛의 이동 속도로 향상된다. 아군 유닛들은 도로가 있을 경우 지형과 상관없이 3배 더 빠르게 이동할 수 있다.

지형은 여기서 더욱 개선될 수 있다. 일꾼이 활성화되면 [I]키를 눌러 관개 시설을 건설하도록 명령한다. 관개 시설을 건설하는 것은 도로보다 좀 더 많은 시간이 소요된다. 관개 시설이 건설되는 동안 위성턴의 일꾼이 완성될 것이다. 이제 위성턴에서 재화(Wealth)를 생산하도록 하자. 재화가 생산되면 돈을 추가로 벌어들일 수 있게 된다. 그 다음 일꾼을 북동쪽으로 보내서 도로와 관개 시설을 건설하도록 하자.



신비주의가 완성되면 다음으로 다신론을 연구하도록 한다. 다신론 다음엔 군주제를 연구하게 된다.

몇 번의 턴이 지나면 뉴욕의 인구가 관개 시설을 완성하게 된다. 해당 타임을 보면 관개 시설이 건설되었음이 표시된다. 뉴욕의 도시 화면을 열어보면 관개 시설을 건설해도 자원 생산에 변화가 없음을 볼 수 있다. 일반적으로 관개 시설은 초원의 식량 생산량을 하나 추가 시켜주지만 현재의 정부 형태인 전체 정부에서는 어떤 자원이든 3개 이상 생산하는 타임의 경우 생산량이 하나 줄어들게 되어 있다. 따라서 3개의 식량 대신 계속 2개의 식량만을 생산하게 되는 것이다. 이런 점이 전체 정부의 불리한 점이며 왜 우리가 군주제를 개발해야 하는지 보여주고 있다. 군주제에서는 그과한 제약이 없다.

다신론과 군주제가 연구되길 기대리는 동안 뉴욕의 인구는 남서쪽에 있는 숲 타임으로 보내 도로를 건설하게 한다. 그 다음 남쪽으로 이동시켜 도로와 관개 시설을 건설한다. 위성면의 인구는 도로와 관개 시설을 완성하면 서쪽으로 한 칸 이동시켜 같은 작업을 반복한다. 그 다음 위성면과 뉴욕을 연결하는 도로를 건설한다.

뉴욕과 위성면의 도시 반경 내에는 사치품이 전혀 없지만 만약 있다면 양 도시를 연결하는 도로는 단순한 이동 수단 이상의 역할을 하게 된다. 어떤 도시가 국경 내에 있는 사치품(항료와 같이 식량 생산 상업과는 별도의 특별한 지형 지원)과 연결되어 있다면 사치품 하나당 해당 도시의 민족 상태에 있는 시민 한 명이 행복한 상태의 시민으로 바뀌게 된다. 그리고 특지적인 사치품이 없어도 도로, 항구 또는 공항을 통해 사치품을 보유하고 있는 도시와 연결되면 양 도시 모두 사치품의 혜택을 받게 된다. 즉, 도로망을 통해 도시들과 사치품들을 연결시키면 제국 전체에서 사치품의 혜택을 누릴 수 있게 되는 것이다.

군주제가 연구되면 다음으로 지도 제작술을 목표로 삼게 된다. 이제 정부 형태를 바꿀 때가 되었다. 이번 턴에서 우리에게 혁명을 통해 정부를 바꿀 수 있는 기회가 주어진다. 그렇게 하겠다고 선택하자. 시민들이 다시 진정할 때까지 무정부 상태가 몇 턴 동안 지속되기 때문에 약간 발전이 지연될 수도 있다.

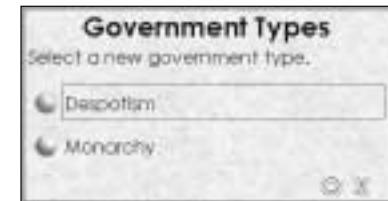
군주제를 가지게 되면 공중 정원 불가사의를 건설할 수 있으며 지도 제작술이 연구되면 등대도 건설할 수 있는데 이를 모두 문명의 성장에 커다란 도움이 된다. 곧 이를 건설하도록 노력하겠지만 우선은 그런 대형 프로젝트보다 더 작은 문제들을 해결해야 한다. 무정부 상태가 진정되고 군주제가 확립된 다음 뉴욕의 국창이 완성되면 뉴욕에서 군사 유닛을 생산하도록 명령한다.

이제 위성면에서 공중 정원을 건설하도록 지정하자.

## 정부 바꾸기

지금까지 우리는 작지만 번성하고 있는 문명을 건설했다. 잘하고 있지만 더욱 분발할 필요가 있다. 여기서 우리가 어떻게 더욱 발전된 형태의 정부로 전환하여 문명의 성장 속도를 가속화 할 것인지 알아보자.

몇 번마다 한번씩(불규칙적) 메뉴가 나타나 현재 사용할 수 있는 정부의 형태를 보여준다. 우리는 군주제를 선택했고 지금 우리의 문명을 지배하고 있는 것은 군주제이다.



이제 정부를 바꿈으로써 어떤 변화가 생기는지 한번 살펴보자. 위성면의 도시 화면을 열고 생산에 어떤 변화가 있었는지 보도록 한다. 도시의 식량 생산이 3개 늘어났다. 이전에 관개 시설을 건설했던 초원 타임에서 2개의 식량이 아닌 3개의 식량이 생산되는 것을 볼 수 있다. 또 하나의 추가 식량 생산분은 도시 타임에서 그리고 나머지 하나는 생산이 있는 타임에서 얻어지고 있다. 상업 수익 역시 정부의 변화 이후 늘어나서 과학에 투자되는 돈을 늘린 것과 같은 효과를 얻고 있다. 빙개 생산은 그대로이며 이는 현재 위성면 주변에 있는 지형들은 방폐를 2개 이상 생산해낼 수 없는 지형이기 때문이다. 뉴욕의 도시 화면을 보면 거기에서도 비슷한 변화가 있음을 알 수 있다.

## 다른 문명과 만나기

뉴욕의 새로운 유닛(인구가 아닌)으로 남서쪽을 탐험해보기로 하자. 이동하다 보면 결국 우리의 이웃인 독일과 만나게 된다. 독일의 수도인 베를린은 좀 떨어진 곳에 있다. 독일 영토로 들어가서 독일 유닛과 만나면 곧바로 독일의 지도자가 회담을 신청해온다.

이웃 문명과 협과적인 연락망을 유지하는 것은 성공에 필수적인 요소이다. 개인 초반에는 가급적 이웃과 마찰이 없도록 노력해야 한다. 그렇게 해야 예기치 않는 적의 공격을 막을 수 있으며 부여으로 추가 이익을 올릴 수도 있기 때문이다. 게이머는 다른 문명과 접촉할 때 상대방의 태도를 볼 수 있다.

상대 지도자들의 태도는 게이머가 과거에 다른 문명과 만났을 때 취했던 행동에 기반한다. 독일과 만난 것이 우리의 첫번재 접촉이므로 독일 지도자는 종립적이면서 다소 조심스러운 태도를 취할 것이다(물론 이를 완전히 예측할 수는 없다).



# 이전에 문명 게임을 해보았다면...



“상황은 이미 알고 있어. 뭐가 바뀌었는지만 얘기해줘.”

우리가 먼저 선전포고를 하지 않는 한, 이번 만남에서 우리는 자동적으로 독일과 평화 협정을 맺게 되며 경우에 따라 지식을 서로 교환할 수도 있다. 기술을 전해주는 것은 다소 위험할 수도 있지만 지금 단계에서는 우방을 만들어야 하므로 믿음과 돈독한 우의의 표시로 기술을 전달해주는 것도 좋은 방법이다.

첫 만남 이후, 우리는 이군(적어도 지금은)을 하나 얻게 되었고 지식의 교환을 통해 한 두 가지 새로운 지식을 얻게 되었을 것이다. 이제 외교 관계가 수립되었기 때문에 언제든지 정보 박스에 있는 외교(Diplomacy) 버튼을 클릭하여 사신을 보내거나 이루어진 유닛을 오른쪽 클릭함으로써 그들과 대화를 나눌 수 있다. 독일 역시 언제든지 우리에게 연락을 보내줄 수 있다.

## 결론

여기서 조보자 레슨을 마치겠다. 여러분은 이제 많은 기본적인 개념에 익숙해졌을 것이다. 하지만 아직 이 게임의 표면만 보았을 뿐 앞으로 배울 것이 많다는 것을 명심하도록 한다. 새로운 개념을 접하게 될 때마다 이 매뉴얼과 문명 백과사전을 통해 궁금한 것을 해결하도록 하자.

개인을 즐기기 바라며, 행운을 빈다! 부디 오래 번성하길 기원한다!

만일 이전에 문명 게임을 해보았다면 개인의 대부분은 이미 익숙할 것이다. 하지만 달라진 부분들도 많으며 그 중에는 금방 눈에 띄는 것과 그렇지 않은 것이 있다. 이 장에서는 가장 많이 바뀐 부분들과 그것이 경험했는 게이머들에게 어떤 의미가 있는지 정리하고 있다. 만일 문명 게임을 처음 해보는다면 어떤 내용은 바로 이해하기 어려울 것이다.

## 일반

개인 전반에 걸쳐 영향을 미치는 몇 가지 커다란 변화를 살펴보자.

각 문명 고유의 이점 (Civilization-specific advantages) : 이전에도 각 문명마다 고유의 특성과 생활양식이 있었지만 이제는 개인 내에서 특별한 이점도 갖게 된다. 또한 각 문명마다 해당 문명만 만들 수 있는 유닛이 존재한다. 3장을 보면 그 목록이 나와있다.

령령 버튼 (Orders buttons) : 메뉴의 대부분이 없어졌다. 이전에 메뉴를 통해 사용했던 기능들은 이제 대부분 고문들의 화면으로 옮겨갔지만 유닛에게 내린 수 있는 명령들은 세계 지도 아래쪽에 등급 버튼으로 표시되어 있다. 아래쪽 줄은 일반적이 명령들(해산, 대기 등)이다. 위쪽 줄에는 선택된 유닛이 당시 상황에서 수행할 수 있는 명령이 표시되어 있다. 버튼을 클릭(또는 단축기를 눌러)하여 유닛에게 명령을 내린다.



**문화 (Culture)** : 모든 도시와 문명은 이제 불가사이나 사원 또는 도서관 같은 문화 개선 시설을 지을 때마다 문화 점수를 얻게 된다. 도시의 문화적 가치는 곧 그 도시의 영향력이 미치는 범위와 직결된다. 게이머의 도시들이 문화적 영향을 미치는 범위를 모두 합하면 게이머의 국경선이 정해 지게 된다. 문화를 창조하고 그것이 어떤 혜택을 주는지에 대해서는 11장과 12장을 참조하도록 한다.

**마우스 커서 스크롤 (Mouse cursor scroll)** : 마우스 커서를 세게 지도 가정지리로 가져가면 마우스를 가정지리에서 때거나 국지방에 도달할 때까지 그 쪽 방향으로 시점이 변화하게 된다. 이 방법은 국지에서 벗어난 곳에 있는 지역을 살펴보거나 넓은 지역을 둘러볼 때 편리하게 사용 할 수 있다. 또한 방향키를 이용해서도 지도를 스크롤해 볼 수 있다.

**강화된 야만족 (Barbarians have been revamped)** : 8장에 자세한 내용이 나와있지만 우선 중요한 부분을 살펴보면:

- 더 이상 느느느느느느 야만족이 출현하는 일이 없어졌다. 이제 야만족들은 각각의 거주지에서 나오게 되며 이를드 갖게 된다. 해안에 위치한 마을에서는 선박이 나올 수도 있다.
- 야만족 지도자가 없어졌다. 야만족의 금을 치자하려면 그들의 거주지를 찾아 점령해야 한다.
- 야만족이 무상비 상태의 도시를 점령하는 일이 없어졌다. 이제는 도시를 악탈하기만 하고 다른 곳으로 이동해버린다. 물론 시체 경고 같은 것은 없다.

## 유닛

군사 유닛을 비롯한 여러 유닛들은 문명의 핵심이라 할 수는 없지만 개인의 대부분의 시간을 유닛과 함께 보내게 된다. 유닛에는 많은 변화가 있었다.

**사라진 방패 (No more shields)** : *Civilization® II* (문명 2)의 유닛들이 가지고 다니던 방패가 없어졌다. 대신 모든 유닛에는 수직선으로 표시되는 체력 표시바가 달려있다. 표시바의 길이는 해당 유닛의 전반적인 체력을 나타낸다. 표시바는 여러 토막으로 나누어져 있으며 각각 체력치 1을 나타낸다. 초록색은 아직 건강한 유닛임을 의미하며 노란색은 약간의 피해를 입은 유닛을, 빨간색은 심각하게 피해를 입은 유닛을 의미한다. 개인에서 각 유닛의 유니폼 색깔은 국기를 나타낸다 (개인 메뉴에서 유닛의 모습을 변경할 수 있다).

**유닛 지원 방식 변경 (No home city)** : 예전에는 군사 유닛에 대한 지원 비용이 유닛을 생산 한 도시 또는 본부로 지정한 도시에서 지급되었지만 이제는 국지에서 바로 지급된다. 파견 중인 군사 유닛으로 인한 시민의 불행 지수 역시 “전쟁 균형”이라는 새로운 방식으로 관리된다 (보다 자세한 내용은 12장을 참조한다). 이 두 가지 변화로 인해 각 유닛마다 본부 도시가 있다는 것이 별 의미가 없게 되었다. 우방 문명의 영토 내에 있던 아군 유닛이 실수로 상대방의 영역을 침범할 경우 그 유닛은 가장 가까운 종립 또는 아군 지역으로 이동된다.

**유닛 지원 비용 (Paying for support)** : 부로로 유지할 수 있는 유닛 (정부 형태와 도시의 크기 및 수에 좌우됨)을 초과하는 유닛들에 대해서는 국지에서 지원금이 지출된다. 방패 또는 식량 지원을 필요로 하는 유닛은 없다.

**업그레이드 (Upgrading)** : 구식이 되버린 유닛의 경우 게이머는 이를 업그레이드 할 수 있다. 유닛을 병영이 있는 아무 도시로 이동시킨 다음 [U]를 누른다. 만일 업그레이드가 가능한 유닛이고 그 도시에서 새로운 유닛을 생산할 능력이 갖추어져 있다면 업그레이드가 실행된다.

**외교관과 스파이 (Diplomats and Spies)** : 외교관과 스파이는 더 이상 지도 위를 돌아다니는 유닛이 아니다. 대신 외교 및첩보 임무는 대사관을 통해 이뤄진다. 13장을 참조하도록 한다.

**카리반 또는 화물선 (Caravans or Freight)** : 카리반과 화물선은 더 이상 지도 위를 돌아다니는 유닛이 아니다. 대신 부역은 도로, 항구 그리고 공항으로 구성된 부역 네트워크를 통해 이뤄진다. 13장을 참조하도록 한다.

**개척자 및 일꾼 (Settlers and Workers)** : 개척자들은 이제 두 가지 기능을 갖게 된다. 새로운 도시를 건설하는 것과 기존 도시의 인구를 증가시키켜 주는 것이 그 기능들이다. 개척자는 더 이상 지원을 개선할 수 없다. 이제 그 일은 일꾼만 할 수 있게 되었다. 일꾼 역시 기존 도시의 인구를 증가시키는데 사용될 수 있지만 새로운 도시를 건설할 수는 없다. 개척자를 만들 때는 2명의 시민이 소모되지만 일꾼은 1명만 소모된다. 기존 도시의 인구를 증가시키기 위해 사용될 때는 만들어질 때 소모된 만큼의 시민이 증가된다. 이전 버전과 달리 개척자 및 일꾼은 더 이상 식량 지원을 필요로 하지 않는다. 다른 모든 유닛과 마찬가지로 국지에서 지불되는 지원금만 필요로 한다.

**생포 (Capture)** : 적군은 이제 방어가 되어 있지 않은 아군 유닛(개척자, 일꾼 포함)을 생포할 수 있다. 만일 근처에 방어 병력이 없다면 아무런 군사 유닛(공격력이 있는 유닛)을 가지고도 무방비 상태의 유닛을 생포할 수 있다. 생포된 개척자 및 일꾼은 기존 국력을 유지하긴 하지만 그와는 상관없이 새로운 주인의 명령을 충실히 따를다. 생포된 개척자는 2개의 일꾼으로 바뀌는데 이는 외국인으로만 구성된 새로운 도시를 건설하는 것이 그리 좋은 생각이 아니기 때문이다.

**사라진 화력 (Firepower gone)** : 개선된 전투 방식으로 인해 화력에 대한 개념이 더 이상 필요 없게 되었다. 자세한 사항은 8장을 참조하도록 한다.

**폭격 (Bombard ability)** : 전함, 폭격기, 전투기 그리고 대포 유닛들은 사정거리 내에 있는 목표 물에 폭격을 가할 수 있다. 폭격은 유닛의 공격으로 인정되며 방어 시설, 적 유닛 또는 목표 타인에 있는 도시의 기타 시설물에 피해를 줄 수 있다. 자세한 것은 8장을 참조하도록 한다.



**리더 (Leaders)** : 리더는 만들 수 있는 유닛이 아니며 전투에서 저절로 생겨나게 된다. 리더를 도시로 이동시키면 두 가지 일을 할 수 있다(양쪽 모두 리더를 소모하게 된다).

- 군대 만들기 (*Create an Army*) : 도시 안에 있는 리더는 군대를 형성할 수 있다. 기본적으로 군대는 다른 자산 유닛을 포함한 수 있는 수송할 수 있는) 자산 유닛이라 할 수 있다. 군대 안에 모인 유닛들은 전투에서 유리하게 된다. 자세한 내용은 8장을 참조하도록 한다.
- 대역사 완성하기 (*Finish a great work*) : 불가시의 또는 도시 시설을 건설하고 있는 도시에 리더를 이동시키면 한 턴 만에 그 작업을 끝내게 될 수 있다.

**새로운 일꾼 명령 (New Worker orders)** : 몇 가지 새로운 명령이 추가되어 도로 건설과 같은 일반적인 지형 개선 작업을 더욱 쉽고 편리하게 할 수 있게 되었다. 자세한 내용은 8장에 있으며 15장에 그 복록이 나와있다.

## 지형 및 이동

분명 건설에 있어 지형이 얼마나 중요하지는 모두 잘 알고 있을 것이다. 여기에서도 몇 가지 크고 작은 변화가 있다.

**천연 자원 (Natural resources)** : 천연 자원은 기존 문명 계열과 전혀 다른 방식으로 사용된다. 천연 자원은 보너스 자원, 시시템 그리고 전략 자원의 세 가지로 분류된다. 그렇다. 시시템도 이제는 지형 특수 자원에 포함된다. 전략 자원은 일부 유닛을 만드는데 필요하며 사자풀과 마찬가지로 무역을 통해 거래할 수 있다. 자세한 내용은 7장 그리고 13장을 참조하도록 한다.

**관개에서의 담수 제한 (Fresh water limit on irrigation)** : 게이머의 문명이 전기를 발행할 때까지 게이머의 일꾼들은 하천, 호수 또는 이미 관개 시설이 만들어진 타인과 같이 담수 공급이 가능한 타인과 연결된 타인에만 관개 시설을 만들 수 있다.

**개간된 숲에서의 방해 생산 (Shields from clearing forests)** : 일꾼이 숲을 개간하면 그곳에서 가장 가까운 도시로 몇 개의 방해가 전달된다. 숲은 보다 관개가 용이한 지형으로 변화된다.

**식민지 (Colonies)** : 도시의 영향력 범위(11장의 “문화” 부분을 참조) 외부에 있는 타인에서 전략 자원 또는 시시템을 채취하면서 일꾼을 이용해 해당 타인에 식민지를 건설해야 한다. 자세한 내용은 15장의 “평생” 부분을 참조한다.

**하천의 영향 (Effects of rivers)** : 하천이 이동 및 전투에 미치는 영향은 다음과 같이 약간 달라졌다:

- **빠른 이동 불가 (No fast movement): Civilization® II (문명 2)에서는 하천을 따라 이동하는 유닛이 미치 도로 위로 이동하는 것처럼 빠르게 이동할 수 있었다. 이제는 그다음 이동 보너스가 주어지지 않으며 타워 기준으로 훨씬 더 느리게 움직여야 한다.**

**전투 보너스 (Combat bonus)**: 단일 하천을 사이에 두고 전투가 벌어진 경우 방어하는 쪽이 보너스를 받게 된다.

- **이동 비용 (Movement cost)**: 궁극을 개발할 때까지 게이머의 유닛들은 강을 건널 때 도로의 혜택을 받지 못한다.

**고저차에 따른 시야 변화 (Altitude affects visibility)** : 고지대에 있는 유닛들은 평소보다 멀리 볼 수 있으며 산 위에 있는 유닛들은 언덕 너머로도 볼 수 있게 되었다. 지상 또는 해상 유닛은 어떤 경우에도 산 너머를 볼 수 없다.

**질병 (Disease)** : 정글 및 범람원 근처에 위치한 도시는 질병에 감염될 확률이 크다. 정글에 들어간 유닛들은 질병에 의해 죽음을 당할 수도 있다.

**통과 불능 지형 (Impassable terrain)** : 일부 지형은 특정 유닛들이 지나갈 수 없게 되어있다. 이는 유닛의 물리적 제약 때문에 발생하는 것이다. 예를 들어 부서거나 대포 같이 비위가 달린 유닛은 도로가 없을 경우 산악 타인을 지나갈 수 없다. 만일 어떤 유닛이 통과할 수 없는 지형과 만나게 되면 그 쪽 방향으로 이동할 수 없게 되므로 금방 안 수 있음을 것이다.

## 도시

경험이 있는 게이머들은 도시를 관리하는 것이 게임에서 승리하기 위해 가장 중요한 부분이라는 것에 동의할 것이다. 그 만이 맞을 수도 있고 불린 수도 있지만 한가지 확실한 것은 우리가 도시 관리 방법에도 몇 가지 변화를 주었다는 것이다.

**상업이 된 무역 (Trade is now commerce)** : 각 도시가 범려들이는 돈은 예전에는 무역으로 불렸지만 이제는 상업으로 불리게 되었다. 게이머의 번 당 순수익(자원 및 생산 비용을 제하고 남은 돈)은 과학 지원금과 국고로 나누어 된다. 시시템 역시 지형과 부여를 통해 얻어진다.

**예약 생산 (Production queue)** : 게이머는 이제 도시의 생산을 예약해둘 수 있다. 도시의 생산이 어떻게 진행될지 정한 다음 [Shift]-[Q]를 눌러 저장한다. 저장된 예약 목록을 불러오려면 [Q]를 누른다.

**생산 제안 (Production suggestions)** : 도시가 현재 건설 중인 프로젝트를 완성하면 곧바로 같은 것을 다시 만들지는 않는다. 대신, 도시 운영진이 다음에 어떤 것을 건설하면 좋을지 제안을 해오며 게이머가 수동으로 다른 것을 지정해주지 않는 한 운영진의 제안에 따라 생산이 시작된다. 따라서 그들이 무슨 것을 하는지 주의 깊게 살펴봐야 한다. 제안 시험은 게이머가 다른 도시에서 취한 행동을 기반으로 정해지지만 운영진 나름대로의 필요에 따라 판단을 내릴 때도 있다.

**도시 운영진 (City governors)** : 모든 도시에는 관료들이 있어 거대한 제국을 관리하는 부담을 다소 덜어준다. 15장을 보면 자세한 내용을 알 수 있다.



**프로젝트 변경에 따른 벌금** (No penalty for changing projects) : 생산 도중 다른 것으로 생산을 변경할 때 주어졌던 벌금이 없어졌다. 생산 과정에 소모된 방패는 해당되지 않는다.

**재화 생산** (Wealth production) : “재화”는 생산을 상업 수익으로 전환시켜주는 자본주의와 같은 효과를 발휘하는 프로젝트이다. 다른 점은 재화는 개인 시작부터 사용할 수 있는 반면 자본주의에 비해 수입이 적다는 것이다.

**전쟁 근신도** (War weariness) : 장기간 전쟁을 치르거나 전시 체제를 유지하면 시민들이 지치게 된다. 이 효과를 전쟁 근신도라고 부른다. 공회제 또는 민주주의와 같은 대표 정부형태에서는 전쟁 근신도로 인해 도시의 행복도에 큰 지장을 주게 된다. 자세한 내용은 12장을 참조하도록 한다.

**불가사의 (Wonders)** : 게이머는 세계의 불가사의 목록과 각각의 효과에 변화가 있음을 알 수 있을 것이다. 이번 계획에는 소규모 불가사의라는 개념이 추가되었다. 이들은 반드시 세계에서 유인하지 않아도 되는 대형 프로젝트 들이다. 예를 들면 이제는 모든 문명들이 각자 고유의 아편으로 계획을 건설할 수 있게 되었다. 이전에는 어느 한쪽에 우주 비행을 개발하면 모든 문명에서 이를 공유할 수 있었다. 10장: 불가사의와 문명 백과사전을 참조하여 새로운 불가사의들이 어떤 효과를 가지고 있는지 알아보도록 하자.

**도시 개선 (City improvements)** : 세계의 불가사의와 마찬가지로 도시 개선 시설 역시 비슷한 변화를 거쳤다. 대부분의 내용은 전과 비슷하지만 한 두 가지 달라진 점이 있다: 문명 백과사전을 참조하도록 한다.

**정복 (Conquest)** : 적의 도시를 점령하게 되면 게이머는 이를 통제하는 대신 파괴해버릴 수도 있다. 또한 과거와 달리 크기가 1인 도시들도 게이머가 점령했을 때 파괴되지 않는다.

## 정보

과학의 발전 및 그것을 개인 내에서 통제하는 방법은 크게 개선되었다. 아래 내용 가운데 보다 자세한 것을 알고 싶다면 9장: 문명 정보를 참조하도록 한다.

**정보 트리 (Advances tree)** : 많은 기술들의 효과에 변화가 생겼으며 새로운 기술도 생겨났다 (한 두 가지 없어진 것도 있음). 정보 트리는 이제 과학 고문 화면에서 도표로 볼 수 있게 되었다.

**시대 (Ages)** : 문명 계획에서 역사의 진행은 항상 여러 시대로 나뉘어졌었지만 이제는 보다 명백해졌다. 게이머는 어떤 시대 안에서 모든 정보를 이룩할 필요가 없다. 대신 최대한 많은 정보를 이룩해야 다음 시대로 넘어갈 수 있게 되었다.

**연구 예약 (Research queue)** : 게이머는 이제 연구 스케줄을 작성할 수 있게 되었다. 과학 고문 화면에서 게이머가 하나의 목적을 정하면 그 목적을 달성하기 위한 중간 단계는 자동으로 예약된다. 원한다면 게이머가 직접 각 단계가 어떻게 진행될지 짜증해줄 수도 있다.

## 외교

외교 부분에서는 많은 변화가 있었지만 완전히 달라진 것은 아니다. 자세한 내용은 13장을 참조하도록 하자.

**접촉하기 (Making contact)** : 다른 문명과의 접촉은 여전히 상대방의 유니파 만나는 것으로 시작된다. 하지만 이제는 부여를 통해 아직 접촉하지 못한 문명과의 연락망을 얻을 수 있게 되었다.

**대사관 설립하기 (Establishing embassies)** : 대사관을 설립하려면 먼저 문서를 개발해야 하는 점은 예전과 같지만 이제는 외교 관계를 맺기 위해 돈을 지불해야 한다(첩보 자금도 필요함). 대사관이 설립되면 단순한 평화 협정보다 발달된 외교 관계를 확립할 수 있게 된다.

**외교 입무 (Diplomatic missions)** : 다른 국가에 대사관을 설립하면 대사관 아이콘 (상대방의 수도에 위치)을 클릭하여 외교 활동 메뉴를 열어볼 수 있다. 모든 외교 활동에는 돈이 소모된다.

**외교관 및 스파이 제외 (No Diplomats or Spies)** : 그렇다. 이런 외교관이나 스파이가 존재하지 않는다. 대사관 설립 및 운영 방법이 바뀌면서 외교관과 스파이의 기능들이 필요없게 되었다.

**첩보 활동 (Espionage)** : 첩보 활동(Espionage)을 개발하고 정보 기관(Intelligence Agency)을 건설하면 대사관을 통해 첩보 활동을 펼칠 수 있게 된다. 13장에 있는 “첩보 활동”을 참조하도록 한다.



확장된 무역 옵션 (Expanded trading options) : 이전과 마찬가지로 지도, 돈, 진보 등을 무역으로 교환할 수 있다. 여기에 추가로 외교 협정, 매 턴마다 지불되는 조공, 다른 문명 지도자와의 통신망, 사치품, 전략 지원, 일꾼 그리고 심지어 도시까지도 무역을 통해 주고 받거나 요구할 수 있다.

무역 협정 (Trade agreements) : 무역로 그리고 수요와 공급로 외교에 통합되었다. 민일 다른 문명과 교역 관계를 맺으려면 협상을 통해 이를 명백히 해야 한다. 게이머는 다른 문명 지도자들과 임여 자원 및 사치품을 원하는 방법으로 교환할 수 있다. 모든 무역 협정은 20년 동안 유효하며 (도중에 전쟁이 발생하면 종단) 20년이 지나면 재검토하게 된다.

세계 지도 및 지역 지도 (World Map and Territory Map) : 다른 지도자들과 지도를 교환할 때 새로운 옵션이 생겼다. 전과 마찬가지로 모든 정보가 담긴 세계 지도를 주고 받을 수도 있지만 게이머의 국경선(도시의 문화 영향력 반경)만 표시된 지역 지도를 교환할 수도 있다.

## 없어진 것들

문명을 해본 게이머들은 몇 가지 없어진 부분이 있음을 알 수 있을 것이다. 그 중 일부는 이미 언급된 바 있지만 그들이 전략에 미치는 영향력이 크기 때문에 다시 한번 번복하도록 하겠다.

과학 및 오락 제한 (Science and entertainment limits) : 게이머의 정부 형태에 상관없이 과학 및 오락에 대한 재정 지원 상한선이 없어졌다.

통제 지역 (Zones of control) : 어떤 유닛의 주변 타인에 다른 국가의 유닛이 들어갈 수 없다는 제한이 없어졌다. 이는 서로 다른 국가의 유닛들이 자유롭게 옆을 지나 유행할 수 있음을 의미한다. 하지만 일부 군사 유닛이 이동 속도의 잣결을 살려 가까운 곳에 있는 적 유닛을 공격할 수 있는 점은 그대로 남아 있다. 이런 유닛들은 옆 타인을 지나가는 적 유닛을 바로 공격할 수 있다.

기술자 (Engineers) : 기술이 축적됨에 따라 새로운 지식을 이용 일꾼들에게 새로운 능력을 부여할 수 있다(공학과 전기가 개발되면 일꾼들에게 새로운 능력을 부여할 수 있다). 일꾼들에게 새로운 능력을 부여할 수 있게 됨에 따라 기술자가 필요 없게 되었다.

카리반 및 화물선 (Caravans and freight) : Civilization® III (분명 3)에서는 이전의 게임과 다른 방식으로 무역이 진행된다(자세한 내용은 13장을 참조한다). 새로운 시스템이 생겨남에 따라 무역을 위해 존재했던 유닛들이 필요 없게 되었다. 이는 몇 가지 문제를 제기하게 한다.

- 그런 유닛이 없으면 어떻게 무역로를 개척할 수 있나? 무역로 역시 개선되었다. 무역로는 이제 게이머의 무역 네트워크로, 항구, 공항과 외교가 그 기능을 맡게 되었다. 게이머는 더 이상 특수 유닛을 고르거나 필요가 없어졌다.
- 대형 프로젝트(예: 불가시의)의 건설 속도를 빠르게 하는 것은 어떻게 하나? 불가시의의 건설 속도를 빠르게 하는 것은 리더를 통해서만 할 수 있다. 카리반 또는 화물선을 도시 주변에 쌓아놓고 가로막기 속도로 불가시의를 건설하는 것은 이제 더 이상 가능하지 않다.

뇌물 (Bribery) : 스파이에 대한 언급을 하면서 얘기가 나오긴 했지만 다시 한번 확실하게 정리해보자. 게이머는 이제 더 이상 적 유닛을 뇌물로 살 수 없다. 게이머의 적 역시 뇌물을 사용할 수 없다. 이는 분명 많은 게이머들의 전략에 큰 변화를 주게 될 것이다.

근본주의 (Fundamentalism) : 광신적인 종교에 기반한 정부는 이제 더 이상 사용할 수 없다.

의회 (The Senate) : 공화제와 민주주의에 의회가 없어져 귀찮은 간섭을 받지 않게 되었다. 하지만 시민들의 전쟁 근신도가 그와 비슷한 역할을 수행하게 된다. 전쟁 근신도에 대한 자세한 내용은 12장을 볼 수 있다.



# 마을과 도시의 기본



“황금도시는 없다.”

게임을 시작하면 케이머의 유닛이 암흑에 둘러싸여 있는 것을 볼 수 있다. 물론 개척자를 이용, 이곳 자곳을 탐험할 수도 있지만 만약 도중에 적의 군사 유닛을 만나게 되면 전혀 손도 쓰지 못하고 당하게 된다. 따라서 적당한 장소가 물색되면 곧바로 마을을 건설해야 한다. 케이머는 적어도 한 개 이상의 마을(나중에 도시 및 거대 도시로 발전)을 건설해야 하는데 그 이유는 마을에서만 유닛, 식량, 상업을 통한 수입 그리고 기타 문명을 발전시키는데 필요한 요소들을 생산하고 개발할 수 있기 때문이다. 케이머는 아마도 게임을 진행하면서 10개 이상의 도시들을 건설하게 될 것이다.

## 단어 설명

이 매뉴얼에서는 “도시”라는 단어를 마을, 도시, 거대 도시에 모두 적용하도록 한다. 매번 “마을, 도시, 거대 도시”를 반복하는 것은 번거롭기 때문이다. 하지만 도시의 크기가 중요한 부분에서는 적절한 단어를 사용하도록 한다.



도시들은 케이머의 시민들이 사는 곳이며 세금이 걷히고 문화 발달이 이뤄지며 과학자들이 거주하는 곳이다. 각 도시는 주변 지역을 개발하여 농산물, 천연 자원 그리고 부여 상품 등을 채취, 이들을 식량 공신품, 기술 그리고 현금으로 바꾼다.

분명히 성공 여부를 가능하는 방법 중의 하나는 케이머의 통제하에 있는 도시의 수와 크기를 보는 것이다. 큰 도시에서는 많은 세금이 걷히며 과학 연구도 활발하게 진행된다. 또한 새로운 아이템을 보다 빨리 생산해낼 수 있다. 작은 수의 도시를 가진 분명은 더욱 크고 강력한 다른 분명에 의해 점령당할 수도 있다.

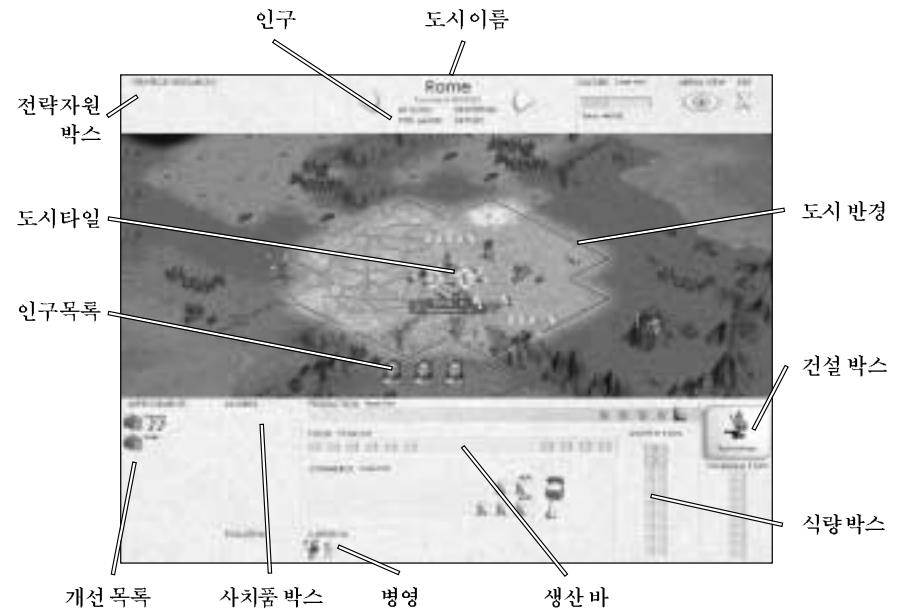
케이머는 새로운 도시를 몇 가지 방법을 통해 얻을 수 있다. 가장 자주 사용되는 방법은 개척자를 이용해 새로 건설하는 것이다. 민인 케이머의 취향이 보다 호전적이라면 이웃 분명의 도시를 점령할 수도 있다. 때때로 케이머의 탐험 유닛들이 소수 부족의 거주지를 발견, 그들을 편입시키는 경우도 있다. 만약 케이머의 문화가 이웃에 있는 약한 문명에 큰 영향을 미친다면 그들이 케이머의 문명으로 이주해온 수도 있다. 끝으로 선동을 사용하는 방법이 있다. 별로 윤리적인 외교술은 아니지만 상대방의 도시를 케이머의 지배하에 놓고자 할 때는 매우 효과적으로 사용된다.

## 도시 화면

도시의 상태를 점검하고 도시를 통제하는 주된 도구가 바로 도시 화면이다. 이 화면은 케이머가 새로운 도시를 건설하거나 발견할 때, 그리고 케이머의 도시를 더블 클릭하면 열리게 된다. 도시 화면을 이해하려면 그 화면에서 사용되는 기호들을 이해해야 한다. 지금 매뉴얼을 읽으면서 도시 화면을 같이 살펴보면 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

도시는 사람들이 한곳에 모여 계획된 농업 활동을 통해 식량을 공급하게 되면서 생겨났다. 대개의 경우 잉여 식량이 발생, 나중을 위해 저장해 두고는 했다. 식량 저장 방법이 발달되자 모든 시민이 하루 종일 식량 생산에 종사하지 않아도 되는 상황이 되었다. 그 결과 다른 물건을 생산하거나 서비스업에 종사하는 사람들이 생겨나게 되었다. 나중에는 이웃 도시와 무역을 할 수 있을 만큼 충분한 양의 잉여 식량과 제품이 생산되는 결과를 낳게 되었다.

도시의 인구를 나타내기 위해 게임에서는 인구 목록을 사용한다. 각 시민(작은 머리 모양)은 해당 도시의 인구의 일부를 나타낸다. 목록에는 도시 주변 지역에서 일하는 시민들과 식량 외의 물건을 생산하는 시민들이 표시되어 있다. 인구 목록은 케이머의 도시가 얼마나 성장했는지 누가 행복하고 누가 불행한지, 그리고 각 시민의 국적(15장의 “인구 목록”에서 보다 자세한 내용을 볼 수 있다)이 무엇인지 등의 내용을 볼 수 있다.



이 화면의 다른 부분은 살펴보아 하기 때문에 다음으로 넘어가도록 하겠다.

특정 지형 타입(또는 지도 타입)에서 일하는 시민들은 식량 방해 그리고 상업의 세 가지 자원을 생산한다(방해는 일반적인 원자재와 제품 생산에 드는 인원을 나타냄). 지형에 따라 어느 한 가지 자원이 더 많이 생산되기도 한다. 일부 타입에서는 시민들이 어느 한 자원을 전혀 생산하지 못할 수도 있다(예를 들어 툰드라에서는 방해가 전혀 생산되지 않는다). 각 타입의 식량 방해 그리고 상업 생산량은 도시 화면의 자원 카드에 표시되며 도시의 전체 자원은 아래쪽에 있는 자원 바에 나타나게 된다.



## 새로운 마을건설

새로운 도시를 얻는 가장 일반적인 방법은 개척자를 이용해 새로 도시를 건설하고 일꾼을 이용해 주변 지형을 개선해 나가는 것이다. 도시 아래 및 주변의 지형은 매우 중요하므로 최대한 좋은 장소를 골라 미래의 거대 도시가 위치하도록 해야 한다. 아래에 있는 “장소 선택” 부분을 잘 읽어 보도록 하자(일반적으로 하천과 특수 자원이 가까이 있는 곳이 좋다).

개척자가 도시를 건설하고자 하는 타입 위에 놓이면 [B]를 누르거나 건설 명령을 클릭한다(어떤 버튼인지 확신치 않으면 버튼 위에 마우스 커서를 놓아 도움말이 표시되길 기다려본다). 만약 신수로 도시 건설 명령을 내렸다면 도시 이름 입력 화면에서 X 아이콘을 클릭, 명령을 취소할 수 있다.

게이머의 고문들이 새 도시를 위한 적당한 이름을 제시하지만 원할 경우 마음에 드는 이름을 입력할 수 있다. 이를 입력해 끝나면 엔터 키를 누르거나 O 아이콘을 클릭한다. 도시 화면이 열려 도시의 초기 생산 및 경제 개발을 설정할 수 있도록 해준다. 개척자 유닛은 없어지며 그들은 도시의 최초 시민이 된다.

### 장소선택

도시를 건설할 장소는 신중하게 선택해야 한다. 시민들은 도시 타입 주변 X자 형태의 지역에서 일을 할 수 있다(아래의 “도시 반경”을 보면 정확한 크기를 알 수 있다). 이 지역은 도시 반경이라고 불린다. 개척자 가서 있던 타입은 도시 타입이 된다. 도시 주변의 천연 자원은 도시에서 생산되는 식량 방해 그리고 삼업에 영향을 준다. 단수원 근처에 위치한 도시는 관개 시설을 건설, 곡물을 생산량을 늘릴 수 있으며 광물 근처에 위치한 도시는 광산을 통해 원자재를 채취할 수 있다.

반대로 건조한 지역에 위치한 도시는 사막에 둘러싸이게 되고 산악 지역에 위치한 도시는 곡물을 경작할 만한 땅이 매우 제한적이라는 것을 알게 될 것이다.

### 천연 자원

도시 주변을 탐험해보면 지형에 따라 특정 아이콘이 그려져 있는 곳과 그렇지 않은 곳이 있음을 알 수 있다. 그런 아이콘들은 해당 타입에서 특별히 많이 생산되는 자원을 나타낸다 :



그런 자원들은 용도에 따라 세 가지 종류로 나누게 된다:

- 보너스 자원 (Bonus resources) : 도시의 생산성을 향상시켜주는 자원. 예를 들면 금맥 같은 경우 도시의 상업 수입을 올려주며 고리가 균자에 있으면 식량 생산량이 올라간다.
- 사치품 자원 (Luxury resources) : 시민들을 행복하게 만드는데 사용되는 자원. 문명이 발달해감에 따라 시민들이 불안이 큰 문제로 작용하게 된다. 사치품(실크, 열쇠, 와인 등)은 시민들을 만족시켜주며 게이머에 대한 지지도도 높여준다(시민들을 행복하게 유지하는 방법에 대해서는 11장에 자세히 나와 있다).
- 전략 자원 (Strategic resources) : 특정 유닛이나 시설, 불가시의를 건설하는데 필요한 자원. 예를 들어 만약 철이 없으면 게이머는 기사를 위한 갑옷을 만들 수 없으며 철도를 짓 수도 없다. 문명이 발전함에 따라 게이머는 계속하여 새로운 전략 자원이 필요하게 된다. 전략 자원은 특정 지형 형태에서 발견되는 경우가 많기 때문에 어디에서 자원을 구할 수 있을지 어느 정도 예측해볼 수 있다.

가능하다면 도시를 건설할 때 위의 모든 자원을 활용할 수 있는 위치에 건설하도록 한다. 7장을 참고하여 각 자원의 특징을 살펴보도록 한다.



## 도시간의 거리

새로운 도시를 건설하고자 할 때는 기존 도시 또는 앞으로 건설될 도시와의 거리를 신중히 고려 해보아 한다. 각 도시의 도시 반경이 가능한 서로 겹치지 않도록 해야 하기 때문이다. 각 지도 타일은 하나의 도시에만 속할 수 있으므로 도시 반경이 겹치면 앞으로의 성장 가능성이 줄어들게 된다. 새로운 도시를 건설할 때는 주변을 잘 탐험하여 다음 도시에 대한 계획도 세워야 한다.

## 전략적 가치

끌으로, 도시의 전략적 가치 역시 매우 중요하다. 도시 타일의 지형은 도시의 방어력을 향상시켜 줄 수 있다. 경우에 따라 도시의 방어력이 도시의 경제력보다 더 중요할 수도 있다. 방어에 좋은 지형(예를 들면 언덕)은 대개 식량 생산량이 적기 때문에 초기 성장이 더디게 이루어지지만 군사용 목적으로는 매우 유용할 수 있다. 물론 그런 위치에 건설된 도시를 기우려면 좀 더 노력을 기울여야 할 것이다. 어떤 경우든, 도시 타일은 다른 타일에 비해 방어하기에 훨씬 용이하다.

도시의 인구가 늘어날수록 그곳에 주둔하고 있는 군사 유닛의 기본적인 방어력이 향상된다. 마을 주변에 벽을 건설하면 인구가 7인 도시와 같은 방어력을 갖게 된다(벽은 인구가 7이상인 도시에게서는 방어력 향상에 아무런 도움이 안된다).

도시를 해안에 건설하면 비단로 진출할 수 있게 된다. 게이머는 선박을 보내 세계를 탐험하고 멀리 유닛을 수송할 수도 있다. 만약 항구를 건설하여 부여 네트워크를 확장시키면 다른 대륙과도 거래를 할 수 있게 된다(부여 네트워크에 대해서는 13장에서 자세히 다루고 있다). 해안 도시가 별로 없거나 전혀 없다면 게이머의 해상 지배력과 상업적 가능성은 제한된다.



## 도시 점령

다른 문명들은 대부분 한 두 개의 군사 유닛으로 도시를 방어한다. 때때로 벽과 같은 시설을 건설하는 경우도 있다. 게이머는 도시의 방어 상태를 쉽게 알 수 있다. 아군 유닛이 상대방의 도시에 가깝게 접근하면 그 도시에서 가장 강력한 방어 유닛이 시야에 들어오며 벽도 눈으로 확인할 수 있다. 적의 도시를 점령하는 방법에는 무역, 공평, 전복의 세가지가 있다. 공평은 게이머의 저절적인 행동과 관계없이 이뤄지지만 다른 두 가지는 게이머의 개입이 필요하다.

민약 부역을 선택했다면 군사 유닛으로 도시의 방어를 파괴해야 한다. 일단 도시의 방어력이 없어지면 도시에 진입하여 점령할 수 있다. 민인 전복을 택했다면 목표 도시 내에서 성공적인 선동 활동을 펼쳐야 한다(이 작업은 미리 파견된 스파이와 상당량의 자금을 필요로 한다). 불만족스러운 시민들이 게이머를 위해 도시를 점령해 줄 것이다. 게이머는 저절적으로 공평을 유발할 수는 없지만 문화적 영향력을 향상시킴으로써 이를 가속화할 수는 있다. 상대방 도시가 게이머의 국경 근처에 있고 게이머의 문화가 상대방보다 월등하다면 보다 나은 혜택을 누리고자 하는 시민들이 공평을 통해 게이머의 제국으로 들어오는 경우가 있다.

민인 부역으로 도시를 점령했다면, 그 도시를 파괴하거나 계속 유지할 수 있다. 계속 유지하려면 새로운 운영진을 파견, 도시를 관리하도록 해야 한다.

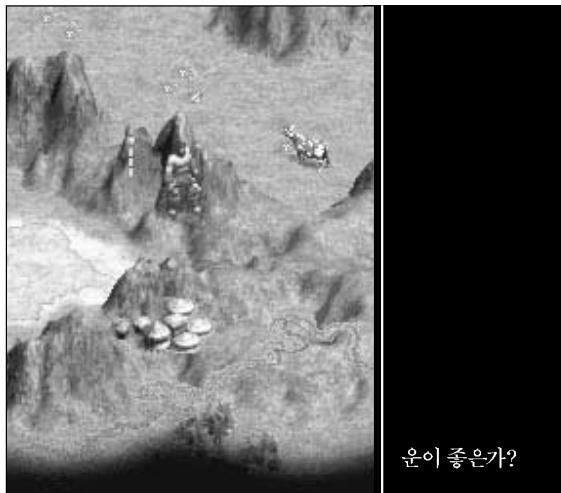
적의 도시를 점령하면 양질한 금이나 생포한 일꾼 같은 부수적인 혜택도 받을 수 있다.

도시를 점령해도 해당 도시에 건설되어 있는 불가사의에는 영향을 주지 않지만 민인 도시를 파괴하면 영향을 주게 된다(10장: 불가사의 참조). 도시에 건설된 소규모 불가사의는 주인이 바뀐 때마다 형상 파괴된다.

## 소수 부족 전향시키기

게이머의 유닛이 세계를 탐험하다 보면 소수 부족과 만나게 될 것이다. 소수 부족은 너무 규모가 작거나 이주가 잦아 정착민이라고 볼 수 없는 문명을 뜻한다(보다 자세한 내용은 7장에 있는 “소수 부족과 이민족”을 참조한다). 소수 부족은 접촉시 다양한 반응을 보일 수 있다. 반갑게 맞아줄 수도 있고 호전적으로 나올 수도 있다. 어떤 경우에는 소수 부족이 게이머의 유닛을 만남과 동시에 감화되어 곧바로 도시를 건설 게이머의 제국의 일부가 되는 수도 있다.





현재 텁텁 중인 유닛을 소수 부족으로 이동시켜 그들이 어떤 반응을 보이는지 확인해낸다. 만일 새로운 도시를 건설하기로 선택하면 아무런 행동을 취할 필요가 없다. 게이머의 고민들이 새로운 도시의 이름을 추천해주게 될 것이다(원하면 바꿀 수 있다).

## 도시 이름 바꾸기

게이머는 언제든지 자신의 도시 이름을 바꿀 수 있다. 이는 새로 짐작한 도시의 이름을 기존 도시들의 이름과 일관된 있는 이름으로 바꾸고자 할 때 유용하다.

지도 화면에서 도시를 오른쪽 클릭한 다음 미니 메뉴에서 이름 바꾸기(Rename)를 선택한다. 대화상자에 새로운 도시 이름을 입력한 다음 엔터 키를 누르거나 O아이콘을 클릭하여 이름을 변경한다. 이름을 바꾸고 싶지 않으면 X 아이콘을 클릭한다.

## 도시의 여러 부분

한 도시는 도시 타입, 도시 반경 그리고 도시의 문화 영향력 등 세 가지 방법으로 살펴볼 수 있다.

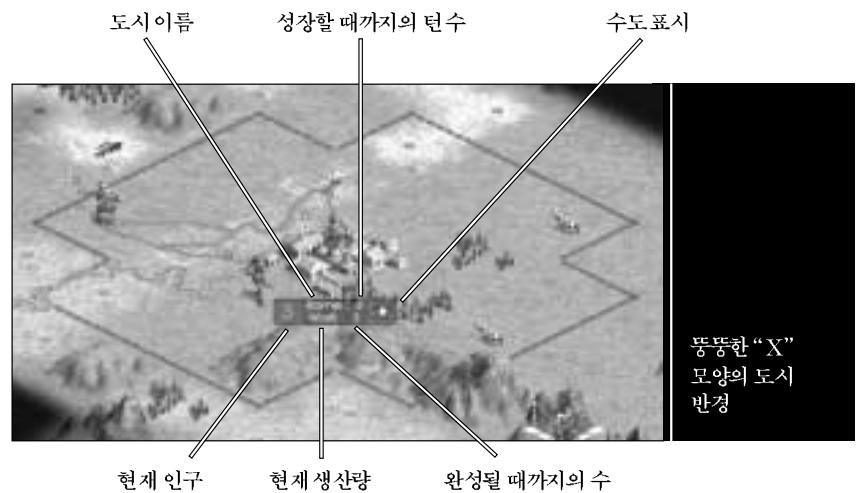
## 도시 타입

도시가 위치하고 있는 지형은 항상 그 위에서 생산이 진행되기 때문에 특히 중요하다. 즉, 도시 화면을 통해 시민의 노동력을 재배치할 때, 도시 타입 위에 있는 시민들은 다른 타입로 이동시킬 수 없다는 뜻이다.

## 도시 반경

개별이 가능한 지역을 도시 반경이라고 하며 그 범위는 도시로부터 상하 좌우로 3개 타입, 북동쪽, 북서쪽, 남서쪽, 남동쪽으로 각각 2개 타입 범위이다. 그 결과 도시 반경은 똑똑한 X 자 모양을 띠게 된다. 시민들은 이 반경 내에 있는 모든 타입에서 식량과 상업 그리고 방해 생산을 할 수 있다. 만일 인구가 충분히 많아지면 도시 반경 내의 모든 타입에 시민을 배치할 수도 있다.

도시의 인구가 늘어나려면 도시 반경 내에 식량을 생산할 수 있는 타입이 충분해야 한다. 당연히 초원과 평야 지대가 가장 유리하며 대부분의 지형에서는 관개 시설을 건설하여 생산량을 증가 시킬 수 있다.



가장 중요한 도시들에는 원자재(방해)도 있어야 한다. 숲은 많은 수의 방해를 생산해내며 언덕과 산에서는 광산을 통해 상당량의 원자재를 얻을 수 있다. 가축이나 고래 같은 일부 특수 전연 지원은 해당 타운의 방해 생산량을 증가시켜주며 전략 지원(7장의 “특수 전연 지원”을 참조)도 같은 역할을 한다.

수입을 발생시켜 연구비용을 충당하는 상업(그리고 그에 따른 세금 수입)의 중요성 역시 도시의 위치 선정에 중요한 요소로 작용한다. 하천, 호수 그리고 해안 등은 풍부한 상업적 가능성을 지니고 있다. 게이머는 상업적 가치가 전혀 없는 타운에서도 도로 건설을 통해 상업 수입을 얻을 수 있다.

도시 반경 내의 타운이 외곽선으로 뿐만 아니라 표시되면 그 타운이 다른 도시에 의해 사용되고 있음을 나타낸다. 만일 그 두 도시를 모두 가지고 있다면 각 도시의 도시 화면을 통해 양 도시의 생산량을 조절해 줄 수 있다.

## 문화적 영향력

모든 도시는 거주 중신이자 군사 기지이며 수입원이다. 하나의 도시는 문화의 중심이기도 하다. 각 도시마다 주변에 문화적 영향력을 행사하게 되며 이는 지도 상에서 외곽선으로 표시된다.



시간이 지나고 게이머가 도시에 여러 가지 시설을 건설함에 따라 도시의 영향력은 더욱 커지며 경계선도 확장된다. 이 부분에 대해서는 11장에서 자세히 다루게 된다.

다른 문명의 유닛이 게이머의 문화권 나에 들어오면, 이는 곧 게이머의 영역을 침범하는 것과 같다. 물론 상대 문명에게 통행권을 부여했다면 문제가 되지 않는다(13장을 참조). 게이머는 영역을 침범한 유닛의 소유자에게 연락하여 당장 유닛을 철수시키도록 요구할 수 있다. 연락을 취하려면 상대 유닛을 오른쪽 클릭하면 된다.



# 지형 및 이동

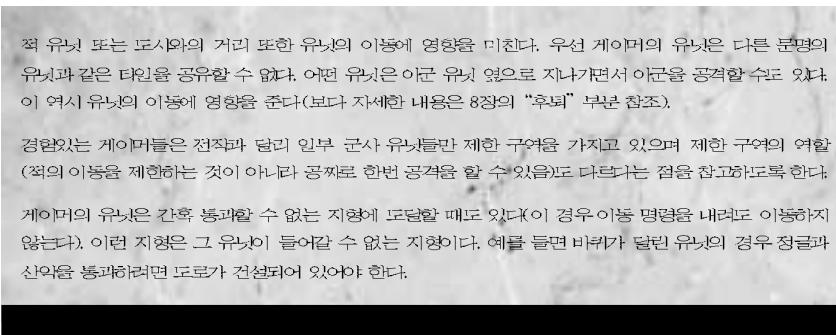


“우리는 선조들로부터 땅을 상속 받지 않는다. 방어가 약한 자로부터 빼앗아 올뿐.”

## 지형 및 이동에 대한 개념

이전 장의 “고시 개념”에서 언급했듯이 게임 지도는 작은 타일로 나뉘어져 있으며 각 타일은 고유의 지형 형태를 띠고 있다. 이를 지형 타입이라고 부른다. 높지대 또는 점글 같은 각 지형 고유의 이동 속도를 표현해내기 위해 게이머의 유닛은 새로운 지형 타입으로 들어가기 전에 정해진 양의 이동 포인트를 사용하게 된다. 모든 유닛에는 ADM 등급이 매겨져 있다. ADM은 공격력(Attack)/방어력(Defence)/이동(Movement)을 의미한다. 이 등급의 세번째 숫자(M)는 유닛이 한 턴에 사용할 수 있는 이동 포인트를 표시한다. 게이머는 8장의 “유닛 개념”에서 유닛과 유닛들의 ADM 등급에 대해 자세히 알 수 있다.

각 지형 타입마다 고유의 이동 포인트 비용이 있다. 게이머의 일꾼들은 지형을 개선(다음 장의 “개척자 및 일꾼”을 참조)함으로써 그런 이동 포인트 비용을 줄일 수 있다. 유닛이 새로운 타일로 들어갈 때마다 타일의 이동 포인트 비용을 지불해야 한다. 만일 이동 포인트가 남는다면 이동 포인트가 다 떨어질 때까지 계속 이동할 수 있다. 공격시에는 쪽이 위치한 타일로 들어가게 되므로 공격시에도 이동 포인트를 사용하게 된다.



## 지형의 종류

각 지형마다 고유의 경제적 가치와 이동에 미치는 영향 그리고 전투에 미치는 영향을 가지고 있다. 지형의 종류에 따른 자세한 정보는 지도 화면과 문명 백과사전 그리고 매뉴얼 벌침 지도에 있다.

지도 화면에서 지형에 대한 정보를 얻으려면 해당 타인을 오른쪽 클릭하면 된다. 팁업 박스가 나타나 그 지형에 대한 모든 정보를 알려준다(만일 특수 지원 아이콘이 무엇을 의미하는지 모르겠다면 이 방법이 가장 쉽게 아는 방법이다). 문명 백과사전에서 특정 지형을 찾아보려면 책 모양의 문명 백과사전을 클릭한 다음 지형(Terrain) 옵션을 클릭한다. 모든 일반 지형 타입이 나열되어 있을 것이다.



## 하천에 대하여

지형 타인 옆에 위치한 하천은 그 타인에 관개 시설을 건설할 수 있음을 의미한다(관개 시설 건설이 가능한 지형인 경우). 게이머는 전기를 개발할 때까지 하천이나 호수 같은 담수가 없으면 관개 시설을 건설할 수 없다.

하천은 주변 타인들의 상업에 보너스 점수를 주기도 한다. 도로를 따라 이동하던 유닛이 강을 건널 때는 도로로 인해 얻었던 이동 보너스를 잃게 된다. 이는 공학을 개발할 때까지 적용된다.

만약 하천을 사이에 두고 전부가 벌어지면 방어하는 쪽이 보너스를 얻게 된다.

## 일반적인 지형 종류

지형은 기후에 따라 나뉘어 질 수 있다. 아래에 일반적인 지형 종류를 간단하게 나열해 놓았다:

- 툰드라 (Tundra) : 추운 지형으로 원자재 생산량은 극히 적으며 다른 지형으로 개선될 수도 없다.
- 정글 및泛람원 (Jungle and Flood Plains) : 습기가 많은 지형이다. 정글은 통과하기가 어려우며 다른 지형으로 변경시키는데 상당한 시간이 소요된다. 정글 내에 위치한 유닛 또는 시민들은 병에 걸린 확률이 높다.泛람원은 다른 어떤 지형으로도 변경될 수 없다.
- 평야 및 초원 (Plains and Grassland) : 평원 지대이며 이동이 용이하고 관개 시설을 건설하면 상당得多의 자원을 생산해낸다.
- 언덕 및 산 (Hills and Mountains) : 고원 지대이며 이동이 상당히 어렵지만 일단 올라가면 넓은 시야를 확보할 수 있다(사방으로 2칸씩 산너머로는 볼 수 없음). 이런 지형은 광산을 건설한 경우 많은 원자재를 얻을 수 있다.
- 해안, 바다, 대양 (Coast, Sea, and Ocean) : 상당히 높은 사업 수입을 얻을 수 있으며 해안에 위치한 도시에서는 해상 유닛, 항구 등 유용한 시설을 만들 수 있다.
- 사막 (Desert) : 매미쁜 지형으로 생산물이 별로 없다.
- 숲 (Forest) : 이동이 어렵지만 꽤 많은 원자재를 생산해낸다. 개간한 경우 한 번의 방파 보너스를 얻을 수 있다.

## 천연 자원

대부분의 지형에는 적어도 한가지 천연 자원이 있다(어떤 지형은 여러 종류). 천연 자원은 지형 타인 위쪽에 아이콘으로 표시된다. 자원은 지형의 경제적 가치를 상당히 높여준다. 시민들은 도시 반경 내에 있는 타인에서 자원을 생산하게 된다.

천연 자원은 도시의 생산량을 높여주기도 하지만 일부 천연 자원은 전략적이기도 하다. 전략적이 리는 의미는 특정 유닛이나 시설, 불가사의 등을 건설할 때 꼭 필요한 자원이라는 뜻이다(예를 들어 맨이 없다면 기마병을 만들 수 없을 것이다). 천연 자원이 있는 타인에 반드시 시민을 배치시킬 필요는 없다. 도시와 연결되어 있으면 하면 된다.

도시가 천연 자원을 활용하려면 그것과 연결되어 있어야 한다. 연결은 여러 가지 방법으로 이루어진다. 가장 확실한 방법은 게이머의 문명 경계선 안에 자원을 확보하고 도시와 도로로 연결하는 것이다.



다른 방법으로는 다음이 있다:

- 자원이 위치한 곳에 항구를 가지고 있는 도시가 있을 경우 다른 도시에도 항구를 건설한다.
- 자원이 위치한 곳에 공항을 가지고 있는 도시가 있을 경우 다른 도시에도 공항을 건설한다.
- 자원 위에 시민지를 건설하고 시민지와 도시를 도로 또는 철도로 연결한다.
- 자원을 확보하고 있는 다른 문명과 무역을 통해 얻는다. 게이머의 수도와 상대방의 수도가 도로로 연결되어 있어야 자원을 교역할 수 있다(가장 불확실한 방법).

천연 자원은 보너스 자원, 시치품 자원 그리고 전략 자원의 세 가지 종류로 나눌 수 있다. 사냥감, 보리, 금 등의 보너스 자원은 도시 및 문명의 생산성에 기여한다. 시치품 자원은 게이머의 시민들이 행복할 수 있도록 도와주며 전략 자원은 앞에서도 언급했듯이 특정 프로젝트를 건설할 때 필요하다. 교역이 가능한 시치품과 전략 자원은 외교 화면에 부여 가능 아이템으로 표시된다. 이 화면을 통해 다른 문명과 어떤 자원을 거래할지 결정하게 된다. 하니의 타인에서 생산되는 자원만으로도 게이머의 문명 전체에 보급될 수 있으므로 추가로 생산되는 자원들은 모두 무역을 통해 거래할 수 있다.

아래에는 게이머가 발견할 수 있는 천연 자원을 나열해 놓았다. 이를 중 일부는 개인 초반에는 발견할 수 없는 것도 있다. 기술이 발달됨에 따라 게이머는 보다 다양한 천연 자원을 알아보고, 또 활용하게 된다.

## 보너스 자원

보너스 자원에는 매 텐미나 국고에 보탬을 주는 금과 타일의 쇠량 생산량을 높여주는 보리, 가축, 생선 사냥감, 고래 등이 있다.

## 전략 자원

전략 자원은 그 종류가 더 다양하다:

- 철 (Iron) : 갑옷 및 날이 있는 무기를 만드는데 필요하다.
- 말 (Horses) : 개인 초반에 사용되는 이동 수단으로 말을 탄 유닛들은 보병보다 우위에 설 수 있다.
- 초석 (Salt peter) : 초석은 화약 개발에 필요하다.
- 석탄 (Coal) : 석탄은 개인 초반에 사용되는 에너지원이다. 초기의 증기력은 석탄을 태워언어지게 된다.
- 원유 (Oil) : 현대 경제에서 원유는 너무나도 높은 용도를 가지고 있다. 원유로 인한 공해는 문제가 될 수도 있지만 대부분의 문명들은 원유로 인한 공해 보다는 그것이 가져다 주는 경제적, 산업적 혜택을 더 중요시 한다.
- 고무 (Rubber) : 석유와 마찬가지로 산업 사회에서 매우 다양한 용도를 갖는다. 고무 깨스킷 타이어, 유리 와이퍼 고무 등은 군사용을 비롯한 높은 차량 생산에 필수적이다.
- 알루미늄 (Aluminum) : 현대의 경량 핵심 재료에 없어서는 안될 재료이다.
- 우라늄 (Uranium) : 초기의 핵 에너지 원료로 사용된다.

## 사치품

번역스러운 시민들의 기분을 사치품으로 만족시키는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 사치품은 전략 자원과 마찬가지로 인구를 발전을 해야 하고 연결도 해야 한다. 시치품과 연결되는 방법은 전략 자원과 같은 방식으로 이루어진다. 도로, 철도, 항구 등을 통해 도시와 연결이 되면 시치품의 가치가 더욱 높아지게 된다.

도시와 연결된 모든 사치품은 도시 화면에 나타나게 된다. 각 사치품 종류마다 1명의 만족한 시민을 행복하게 만들어주며 만족한 시민이 없을 경우 불만족스러운 시민을 만족한 시민으로 만들어 준다.

사치품에는 향, 염료, 와인, 모피, 향신료, 실크, 다이아몬드, 상아 등이 있다.



## 통과할 수 없는 지형

통과할 수 없는 지형은 물리적인 제한으로 인해 일부 유닛이 지나갈 수 없는 곳을 의미한다. 예를 들어 부식기와 대포 같은 유닛은 도로가 건설되어 있지 않은 산악 지형으로는 통과할 수 없다.

## 지형 개선

새 도시를 건설하기 위해 장소를 물색할 때는 기본적으로 제공되는 지형을 개선할 수 있다는 점을 염두에 두어야 한다. 언덕이나 산 지형에는 광산을 건설하여 보다 많은 원자재를 채취할 수 있다. 평야 및 초원에는 관개 시설을 건설하여 보다 많은 식량을 생산할 수 있다. 정글 타인은 개간을 통해 초원으로 만들 수 있으며 숲은 평야로 개간할 수 있다. 평야와 초원에는 나무를 심어 숲으로 바꿀 수도 있다.

인구들은 지형에 도로를 건설하여 그 지형의 상업적 가치를 높일 수 있다. 도로가 건설된 모든 지형은 상업 수입을 창출해낸다. 철도는 도로보다 훨씬 이동 속도를 높여주며 철도가 건설된 타인의 생산성도 높여준다. 지형 개선에 대한 보다 자세한 내용은 8장의 “개척자 및 일꾼”을 참조한다.

## 질병

범림원에 위치한 도시와 정글에 위치한 유닛 및 도시는 질병으로 인한 피해를 입을 수 있다.

## 자연 보호

지형을 변화시켜 보다 많은 방패를 생산해내는 것은 다른 문제를 야기시킨다. 부조건적인 산업 발달의 폐해 중의 하나는 바로 공해이다. 공해로 인한 가장 우신적인 피해는 공해가 발생한 타인에서의 생산력 저하이다. 만일 혁부기가 축복하거나 혁 발전소에 문제가 생겼다면 혁 오염이 발생할 수도 있다.

산업과 혁 사고에서 발생하는 공해는 성장의 밸런스를 맞추기 위해 포함되었다. 게이머가 분명을 산업 시대로 이끌어감에 따라 도시와 지형을 잘 관리하여 공해를 최소화하도록 해야 한다.

## 공해

공해는 지나치게 생산성이 높거나(방패를 많이 생산하는) 인구가 지나치게 많은 도시의 도시 반경 내에서 발생한다.

스모그 및 산업 공해가 심각한 수준에 이르면 도시 화면에 공해 경고 신불이 나타나게 된다. 신불의 수는 대 텐디나 도시 반경 내의 타인의 오염된 화률을 표시한다.

도시 시설물 중에는 공해 헤스에 도움이 되는 것이 있다. 재활용 센터는 산업 공해의 피해를 줄여 주며 그 결과 경고 신불의 수를 감소시킨다. 현대의 불가시의인 후버 벤은 게이머의 모든 도시(같은 대륙에 위치한)에 수력 발전소를 건설한 것과 같은 효과를 나타낸다. 대량 수송 아이템은 스모그를 최소화해준다.



## 특수오염

핵무기가 폭발하거나 핵 발전소에서 사고가 일어나면 핵 오염이 일어난다.

## 핵 무기

핵 유닛들은 폭포지점에 있는 유닛 또는 도시는 물론 그곳에 쓰여있는 모든 유닛과 주변 타인에도 피해를 준다. 핵폭발은 폭발 지점 주변의 지도 타인을 모두 오염시키게 된다. 핵 공격을 받은 당사자는 그곳을 청소하지 않을지도 모르지만 만일 게이머가 그 지역을 사용하고자 한다면 오염 물질을 청소하는 것이 좋을 것이다.

## 원자로 붕괴

만일 핵 발전소에 치명적인 사고가 발생했다면, 도시의 인구 절반이 파괴된다. 또한 도시 주변 타인들이 핵으로 오염된다.

핵 발전소를 보유한 도시가 소요 상태에 빠지면 원자로 사고에 대한 위험이 커지게 된다. 시민들이 이 혼란 상황을 야기하면 안전 절차가 무시되고 그 결과 대형 참사가 발생할 수 있는 것이다. 만일 도시에 핵발전소를 건설하려면 그 도시의 시민들이 불만을 갖지 않도록 잘 관리해야 할 것이다.

## 공해의 영향

공해는 발생한 타인 위에 시각적으로 표시된다. 공해가 발생하면 식량, 원자재 그리고 산업 수입 생산업성이 모두 0이 된다. 공해를 해복시키고 나면 공해 발생 이전 수준으로 회복된다. 해독 작업은 일꾼으로 할 수 있다. 그 명령을 내리려면 공해청소(Clean Up Pollution) 명령을 클릭하거나[Shift]-[C]를 누르면 된다. 몇 번의 턴이 지나면 공해가 사라지게 된다.

## 공해 감시

게이머의 영역 내부에서 공해가 발생하면 바로 메시지를 통해 이를 알려주며 지도 상에 오염된 타인이 표시된다.

## 소수부족 및 야만족

지도 상에서 오두막으로 이뤄진 마을로 표시되는 타인은 소수 부족이 살고 있는 곳을 의미한다. 그들은 서로 너무 떨어져 있어서 체계화되어 있지 않거나 짙은 이주로 인해 정착을 못하는 분명 들이다. 소수 부족에는 능동적인 것과 수동적인 것 두 가지가 있다.

능동적인 부족은 정기적으로 군사 유닛을 보내내는 호전적인 그룹이다. 그들은 눈에 띠는 것은 무조건 공격하며 게이머의 도시 및 마을을 파괴하려 듦다. 그들의 위협에서 벗어나려면 근거지가 되는 마을을 찾아 없애버려야 한다.

### 문명 경험 있는 게이머를 위한 참고

능동적인 부족은 이전 버전에서 야만족으로 불리던 유닛들이다. 전에는 야만족 리더가 있었지만 이제는 그 대신 본부가 되는 마을이 있다.

게이머의 도시 근처에 있는 능동적인 부족들은 쉽게 접근할 수 있을지 불리고 아직 탐험을 하지 않은 지역에도 소수 부족들이 존재하므로 이들과는 계속 만나게 될 것이다. 시간이 지남에 따라 게이머의 문명이 그 세력을 넓혀가면 이들의 위협도 점차 줄어들게 된다.



소수 부족의  
마을

수동적인 소수 부족들은 다양한 형태로 반응하게 된다. 그들이 어떤 식으로 반응할지 예측할 수는 없지만 대개의 경우 우호적으로 나오게 된다.  
수동적인 부족을 만났을 때는 다음의 경우 중 한가지에 해당할 수 있다 :

- 가끔은 충분히 발달된 소수 부족이면서도 게이머의 유닛에 강화되어 곧바로 도시를 건설, 게이머의 문명에 편입해오는 경우가 있다.
- 게이머가 아직 연구하지 못한 지식을 가지고 있는 경우도 있다. 이 경우 친화하게도 그 지식을 게이머에게 나눠주게 된다.
- 금광을 보유한 마을일 수도 있다. 게이머를 민족시키기 위해 그 종 일부를 얻을 수도 있다.
- 마을에서 가장 뛰어난 전사를 도아 게이머가 사용할 수 있는 유닛을 만들어준다. 이는 동맹의 표시로 볼 수 있다(또는 마을의 꽃처럼 꽂을 수 있다).



- 게이머의 유닛이 상대방에게 입장난 무례를 저지르는 바탕에 호전적으로 놀면, 게이머를 공격해온다.
- 이미 모두가 떠나버린 뒤 마을에 도착하게 되는 경우도 있다. 이때는 아무런 일도 생기지 않는다.
- 유목민 부족을 만나 그들을 강화시키게 되는 경우, 유목민 부족은 개척자 유닛으로 바뀌면서 게이머에게 소속된다.
- 소수 부족이 주변의 지형 정보를 담은 지도를 준다.

## 이동

### 활성화된 유닛

누가 움직인 차례인지 어떻게 알 수 있을까? 매 텐마다 게임은 모든 유닛을 돌아가면서 활성화시키게 된다. 활성화된 유닛은 반짝거리는 커서로 표시된다. 게이머는 유닛이 활성화 될 때마다 각각에게 명령을 내릴 수 있다(15장의 “명령”을 참조).  
만일 활성화된 유닛이 지도 가장자리에 있거나 세계 지도 같은 것으로 가려져서 잘 보이지 않으면 [C]키를 눌러 시점을 그 유닛 중심으로 바꾼다.

유닛은 키보드 또는 마우스를 이용해 이동시킬 수 있다. 키보드를 사용하는 방법은 키패드를 사용하는 것이다. 키패드의 “5”키는 사용되지 않는다. “5”주변의 기들은 각각 키가 위치한 방향으로 유닛을 이동시키게 된다. 예를 들어 [7]을 누르면 유닛을 북서쪽으로 이동시키며 [6]을 누르면 동쪽으로 이동시킨다.

마우스를 사용하는 방법은 마우스 커서를 유닛 위에 놓고 클릭한 다음 마우스를 이동하고자 하는 방향으로 드래그하는 것이다. 커서는 사각형으로 바뀌면서 유닛의 이동 경로를 보여주게 된다. 또한 이동 경로에 나타나는 숫자는 유닛이 목적지까지 이동하는데 걸리는 턴의 수를 나타낸다. 마우스 버튼을 놓으면 유닛이 이동을 시작한다. 이 방법은 Go To 명령과 유사하지만 보다 단거리를 이동할 때 사용된다. 게이머는 또한 목적지 타인을 클릭한 다음 버튼을 계속 눌러 유닛이 그곳으로 이동하도록 명령할 수도 있다.

유닛들은 이동 포인트가 허용하는 범위 내에서 이동할 수 있다. 여기에는 한가지 중요한 예외 사항이 있다. 그것은 지형이 요구하는 이동 포인트와 상관없이 모든 유닛은 한 번에 최소한 한 칸은 이동할 수 있다는 것이다.

이동 포인트가 1이상인 유닛은 다음 이동하고자 하는 지형의 이동 포인트 비용과 포인트를 비교하게 된다. 필요한 만큼의 포인트를 제하고 남은 이동 포인트로 계속 이동이 가능하며 게이머가 정지하거나 더 이상 이동 포인트가 남아 있지 않으면 이동이 끝나게 된다. 한 유닛의 이동이 끝나면 다음 유닛이 활성화 된다.

도로와 철도는 지상 유닛의 이동 속도를 향상시켜준다. 이는 지형에서 요구하는 이동 포인트 비용을 감소시켜 줌으로써 가능하다. 도로가 건설된 지형에서의 이동 포인트 비용은 평소의 1/3이며 철도의 경우에는 전혀 비용이 발생하지 않는다. 도시에는 항상 도로가 깐깐히 있는 것으로 간주되므로 도시 타인 옆에서 도시로 진입할 때는 항상 1/3의 비용만 요구된다. 게이머의 문명이 증기기관을 발명하게 되면 도시 타인의 도로가 철도로 자동 업그레이드된다.

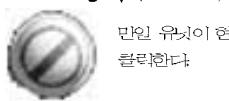
탑원과 유닛은 최악의 지형에서도 빠르게 이동할 수 있는 능력과 장비를 가지고 있다. 즉, 탑원과 유닛은 모든 지형에 도로가 건설되어 있는 것처럼 이동한다는 의미이다. 그 결과 도로의 유무와는 상관없이 항상 1/3의 이동 포인트 비용만 사용하게 된다. 물론 철도에서는 다른 유닛과 마찬가지로 부제한 이동이 가능하다.

항해 경험은 기술 발전에 따라 쌓여가게 된다. 초기에는 게이머의 선박이 바다 또는 대양 타인에서 이동을 마칠 경우, 유닛을 떠나버린 확률이 50%이지만 캐리밸을 개발하게 되면 바다 타인에서는 확률이 0%, 대양 타인에서는 50%가 된다. 해군이 현대화 될수록 바다에서 길을 잃는 경우는 줄어든다.



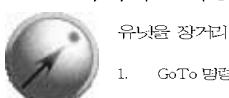
## 특수명령

다음의 다섯 가지 특수명령에 대해서 보다 자세히 언급해보겠다.



### 정지 (Hold)

만일 유닛이 현재 위치에서 한 번 둔간 마끌러 있도록 하려면 스페이스 바를 누르거나 정지 명령을 클릭한다.



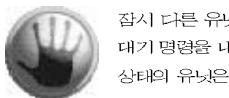
### 목적지로 이동 (Go To)

유닛을 장거리 이동시킨 때, 세가지 방법을 사용할 수 있다:

1. GoTo 명령(또는 [G] 키)을 클릭한 다음 마우스 커서를 목적지 타워에 놓고 클릭한다.
2. 유닛을 클릭한 상태에서 커서를 목적지 타워까지 드래그한다.
3. 목적지 타워를 찾은 다음 타워를 클릭한 상태로 있으면 GoTo 명령 마커가 표시된다.

목적지 타워가 현재 화면에서 보이지 않으면 줄 아웃 ([Z] 키를 누름)하여 시야를 넓히거나 세계 지도에서 목적지로 지도를 스크롤하거나 마우스 커서를 화면 가정자리로 이동시켜 화면을 스크롤하도록 한다.

목적지를 정했으면 유닛은 자동으로 이동을 시작하는데 거리에 따라 여러 단계로 걸린 수도 있다. 만일 유닛이 이동 도중 공격을 받거나 장애물을 만나게 되면 다시 활성화된다. 지상 유닛은 GoTo 명령을 통한 대륙간 이동이 불가능하다.



### 대기명령 (Wait)

잠시 다른 유닛으로 차례를 건너 뛰려면 [W] 또는 [Tab] 키를 누르거나 대기 명령을 클릭한다. 대기 명령을 내리면 다음 유닛으로 차례를 변경하며 건너뛴 유닛은 가장 나중 순서가 된다. 대기 상태의 유닛은 다른 모든 유닛의 이동이 끝나면 다시 활성화된다.

## 공중낙하 명령 (Airdrop)



이지 이동을 하지 않은 공수 부대는 도시 안에 있을 경우 공중 낙하를 할 수 있다. 엘리트라는 도시 안에서 2개의 지상 유닛을 공중 낙하시킨 수 있다. [A] 키를 누르거나 공중 낙하 명령 버튼을 클릭하면 커서가 낙하산 모양으로 바뀌게 된다. 게이머는 공중 낙하 범위 내에 있는 모든 타인 (눈에 보이는)로 공중 낙하를 시킬 수 있다. 만일 목표 타워에 쪽 유닛이 있으면 낙하된 유닛은 파괴된다. 낙하가 불가능한 지점에서는 마우스 커서가 X 표시 모양으로 바뀐다. 목표지점을 클릭하여 낙하를 완료한다. 공중 낙하로 이동한 유닛은 낙하 직후 이동 포인트가 남아 있지 않는다.



## 공중수송 명령 (Airlift)

필요한 기술을 모두 개발했다면 도시에 공항을 건설할 수 있게 된다. 공항이 2개 이상 건설되면 턴 당 각 공항에서 한 개의 유닛을 공중 수송 명령으로 이동시킬 수 있다. 도시 안에서 유닛을 활성화 시킨 다음 공중 수송 명령을 클릭한다. 공항이 건설된 도시 목록이 나오면 목적지를 선택한다.

## 요새화된 유닛

유닛들은 한 타인 위에서 요새화되거나 도시 안에 주둔할 수 있다. 방어를 목적으로 유닛이 한 장소에 머물도록 할 때는 요새화/주둔(Fortify/Garrison) 명령을 클릭하거나 [F] 키를 누른다. 해당 유닛은 다시 활성화 되거나 다른 유닛이 위에 겹쳐질 때까지 그곳에 머물게 된다.

요새화된 유닛과 주둔 유닛은 자동으로 활성화되지 않는다. 만약 그런 유닛을 이동시키고자 할 때는 수동으로 활성화시켜야 한다. 한 타인 안에 하나의 유닛만 요새화 또는 주둔해 있을 때는 그냥 유닛을 클릭하면 되지만 여러 유닛이 있을 때는 타인을 오른쪽 클릭하여 해당 타인에 있는 유닛 목록을 불러와 원하는 유닛을 선택한다. 도시인 경우에는 도시 화면에서 원하는 유닛을 활성화 시킬 수도 있다.



## 지도원도에서 이동하기

유닛을 지도 상에서 이동시키는 것에 대해서는 충분히 얘기를 했고 이젠 지도를 스크롤하여 개인 세계의 이곳 저곳을 살펴보는 방법에 대해 얘기해보자.

- 지도의 타일을 클릭하여 시점을 그곳으로 이동할 수 있다.
- 보다 넓은 지역을 보려면 줌 버튼 [Z]를 눌러 사이즈를 넓힐 수 있다. 줌 아웃 된 상태에서도 개인을 진행하는 것이 가능하다. 다시 [Z]를 누르면 원래 시점으로 돌아간다.
- 세계 지도를 클릭하여 원하는 곳으로 시점을 변경할 수 있다.
- 마우스 커서를 화면 가장자리로 이동시켜 지도를 스크롤할 수도 있다. 스크롤을 중단하면 마우스 커서를 화면 가장자리에서 치운다.

만일 활성화된 유닛이 지도 가장자리에 있거나 세계 지도 같은 것으로 가려져서 잘 보이지 않으면 [D]키를 눌러 시점을 그 유닛 중심으로 바꾼다.

## 이동제한

유닛의 이동 제한은 앞에서도 언급했듯이 대부분 상식적인 수준에서 이뤄진다. 하지만 여기서 우린 모든 경우를 나열해보도록 하겠다.

### 지상유닛

지상 유닛(선박 및 공중 유닛이 아닌 모든 유닛)은 대부분 지상으로만 이동할 수 있다. 하천은 쉽게 건널 수 있지만 바다 또는 호수를 건너려면 해상 수송선을 이용해야 한다. 또한 일부 유닛은 협한 지형을 통과할 수 없다.

### 탑재 및 하선

유닛을 실을 수 있는 해상 유닛의 경우, [L] 키를 누르거나 탑재(Load) 명령을 클릭하면 정원이나 할 때까지 대기 상태에 놓이게 된다. 수송선에 탑재하고 나면 그 텐에서는 탑재된 유닛의 모든 이동 포인트가 소모된다.

만일 해상 유닛을 항구가 없는 육지로 이동시키려고 하면 수송선에 실린 유닛 가운데 그 텐에서 아직 이동하지 않은 유닛들에게 하선할 수 있는 옵션이 주어진다. 게임은 또한 하선 명령(Unload)을 클릭하거나 [L] 키를 눌러 모든 유닛을 하선시킬 수도 있다.

### 통과할 수 없는 지형

이 장의 앞에서도 언급했듯이 일부 유닛들은 유닛의 재질, 무게, 기동성 등의 이유로 인해 특정 지형을 통과할 수 없다. 게이머가 개인 초반에 가장 먼저 경험하게 될 예로는 부식기는 들 수 있는데 부식기는 도로가 없는 산악 지형 또는 점을 통과할 수 없다.

### 해상유닛

선박은 보통 바다 위로만 이동하지만 내륙의 호수에서도 이동할 수 있다. 선박은 하천, 산각주, 범람원 등 어떠한 지상 지형으로도 이동할 수 없다. 해안에 접해있는 도시 타운만이 유일하게 선박이 들어갈 수 있는 지상 타운이다.

### 공중유닛

공중 유닛은 다른 유닛처럼 이동 포인트를 사용하지 않는다. 대신 각 공중 유닛마다 유효 거리가 있다. 이 거리는 지형의 영향을 받지 않으며 공중 유닛은 지상 및 바다 타운을 모두 통과할 수 있다. 공중 유닛의 일부를 내리려면 목표물이 공중 유닛의 유효 거리 안에 위치하고 있어야 한다. 공중 장악 일부를 띤 공중 유닛들에는 일반 유효 거리의 절반인 방어용 거리가 적용된다.



# 유닛



“나에게 100명의 용맹하고 충성스러운 전사를 준다면, 온 세계에 평화를 가져 올 텐데.”

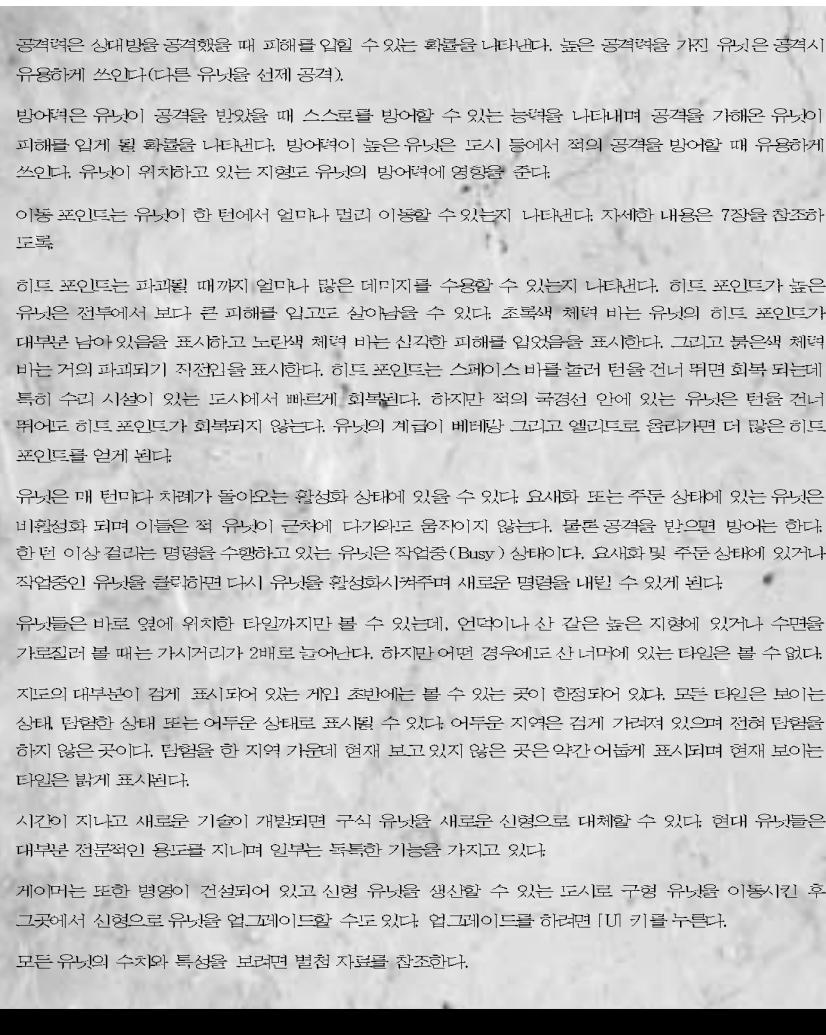
유닛은 세계를 돌아다니며 다른 유닛 또는 문명과 교류하는 시민 및 군인들의 집단이다. 일꾼, 토목공, 개척자 등과 같은 유닛은 비 군사 유닛이며 특수한 기능을 가지고 있다.

## 유닛 개념

각 문명마다 유닛에 서로 다른 색이 입혀져 있어 유닛이 누구의 것인지 금방 알 수 있게 해주고 있다.  
흰색 유닛은 항상 아군족이다.

유닛은 이동 방식에 따라 세가지 종류로 나눌 수 있다. 지상, 해상 그리고 공중 유닛이 그들이다. 각 유닛마다 공격력, 방어력 그리고 이동 포인트가 정해져 있으며 이 수치는 ADM(Attack / Defense / Movement)이라는 약자로 표시된다. 게임자는 문명 백과사전을 통해 각 유닛의 ADM 수치를 확인해 볼 수 있다. 또한 군사 유닛에는 힐드 포인트도 있다. 유닛의 왼쪽에 수치선으로 표시되는 체력 바는 해당 유닛의 최대 힐드 포인트와 현재 힐드 포인트를 보여준다. 체력 바의 색은 유닛의 상태를 한눈에 나타낸다.





## 군사유닛

지난 수년간 게이머들은 시간의 대부분을 “방어용” 유닛의 이동과 배치에 사용해 왔다. 강력한 군사체력이란로 적과 아민족으로부터 분명을 지키는 가장 확실한 방법이기 때문이다. 군사 유닛은 이동시 게이머의 눈 역할을 해주는 탑함가 역할도 수행한다. 끝으로 군사 유닛은 적 유닛을 무찌르고 적의 도시를 점령할 때 필요한 공격력도 제공해준다.

게이머의 군사 유닛은 지상 유닛(레기온, 대포, 기마병 등), 해상 유닛(캘리선, 철갑선, 전함 등) 그리고 공중 유닛(전투기, 육격기, 헬기클러)으로 나뉜다. 비 군사 유닛에 대해서는 잡시 후에 언급 하도록 하겠다. 모든 유닛들에 대한 설명은 분명 백과사전에 나와있었다.

## 지상유닛

게임에 등장하는 유닛의 대부분은 지상 유닛이다. 이들은 지도 위를 한 타인씩 이동해나간다. 지상 유닛의 이동 포인트는 통과하는 지형에 따라 다르게 소모되며 적 유닛이 있는 타인로 진입하는 방법으로 적을 공격하게 된다. 대부분의 지상 유닛의 가시거리는 언덕이나 산에 위치하고 있지 않는 한 타인 한 칸이다.

지상 유닛은 약탈이라는 기능도 가지고 있다. 이 기능은 도로와 관개 시설 그리고 광산 등 유닛이 통과하고 있는 지형에 일꾼이 만들어 놓은 모든 개선 시설들을 파괴하는 기능이다.

## 해상유닛

해상 유닛은 수면 및 도시 타인 위로만 이동할 수 있다. 일부 해상 유닛(캘리선, 캐러벨, 길드온 그리고 수송선)은 육상 유닛을 실어 나를 수도 있다. 항공모함은 공중 유닛을 수송할 수 있으며 잡수함은 미사일 유닛을 탑재할 수 있다.

대부분의 해상 유닛은 지상 타인에 있는 유닛 또는 도시를 항해 포격을 가할 수 있다. 이 기능은 육상 유닛의 포격과 거의 같은 방식으로 사용된다. 해 잡수함은 전술핵 미사일을 탑재할 수 있다. 다른 잡수함들은 미사일을 탑재할 수 없으며 수중으로 이동하기 때문에 적 유닛의 사이에서 벗어나게 된다. 하지만 일부 유닛(이지스함)은 잡수함이 두 칸 거리내에 있을 경우 잡수함을 포착할 수 있다.



## 공중 유닛



공중 유닛은 육지 및 해상 유닛 방식으로 이동하지 않는다. 대신 게이머는 공중 유닛에게 일부를 부여하게 된다. 모든 공중 유닛은 아군 도시 또는 항공모함을 기점으로 삼아야 한다.

공중 유닛이 활성화되면 새로운 명령 버튼들을 볼 수 있게 된다. 이 버튼을 이용해 유닛에게 일부를 부여한다:

- **폭격 임무 (Bombing Mission)** : 선택된 지형 타일 또는 적 도시를 폭격한다. 공중 폭격은 유닛, 도시, 시설 그리고 도시 인구에 영향을 준다.
- **정찰 임무 (Recon Mission)** : 선택된 타일을 정찰한다.
- **기지 재배치 임무 (Re-base Mission)** : 유닛의 기지를 다른 도시 또는 항공모함으로 변경한다.
- **제공권 장악 임무 (Air Superiority Mission)** : 유닛의 방어 범위(작전 범위의 절반) 내에 있는 모든 적 공중 유닛을 공격한다. 이 링은 유닛을 다시 활성화하여 다른 링을 내린 때까지 한 가지에 머문다는 점에서 요새화 링과 비슷하다. 전투기(F-15 포함)만이 제공권 장악 임무를 수행할 수 있다.
- **공중 투하 임무 (Airdrop Mission)** : 특정 타일로 하나의 유닛을 신고 가서 그곳에 신고 있던 유닛을 놓고 오는 임무다. 헬리콥터만이 지상 유닛을 투하할 수 있으며 이 역시 유닛의 작전 범위 내에서만 가능하다. 적 유닛이 차지하고 있는 타일로는 공중 투하가 불가능하다.

어떤 유닛들은 유닛의 작전 범위 내에 목표물이 있을 때만 위의 일부들을 수행할 수 있다. 이 범위는 포격시와 미친가지로 지도 상에 표시되며 목표물을 선택할 때는 십자선 모양으로 커서가 바뀌게 된다. 공중 유닛들은 모든 지형을 지나갈 수 있으며 이동 포인트로 사용하지 않는다. 또한 도로 및 철로가 건설되어 있는 타일이라 해도 특별한 이동 보너스를 받지 않는다. 공중 유닛의 일부 수행은 한 번에 걸쳐 실행된다.

## 미사일

민인 일반 크루즈 미사일로 도시를 공격하면 도시는 폭격 공격을 받은 것과 같은 피해를 입는다. 혼 미사일 공격은 국적과 관계없이 인구의 절반을 파괴한다. 군사 유닛들은 혼 공격시 50%의 생존 가능성을 갖는다. 혼 공격을 받으면 유닛, 도시, 시설 등의 피해와 더불어 폭발 지점 주변의 타인까지 혼에 오염된다.

모든 미사일 공격은 한 번만 사용할 수 있다. 미사일은 한번 공격하면 파괴되기 때문이다. 미사일은 공중 유닛으로 취급되며 비행기와 같은 방식으로 이동한다.

## 리더와 군대

어떤 엘리트 유닛이 전투에서 승리하면 한 명의 위대한 리더가 탄생할 확률이 있다. 리더는 도시의 프로젝트를 완성하거나 군대를 만드는 등 여러 가지 흥륭한 일을 해낼 수 있다.

프로젝트 완성 (Finish a great work) : 리더가 현재 유닛, 불가사의 또는 도시 시설을 건설하고 있는 도시에 들어가면 도시의 생산력을 극대화시켜 프로젝트를 한 번 만에 끝낼 수 있다.

군대 만들기 (Create an Army) : 도시 안에 있는 리더는 군대를 형성할 수 있다. 기본적으로 군대는 다른 지상 유닛을 포함할 수 있는 (수송할 수 있는) 지상 유닛이라 할 수 있다. 군대는 공격면에서 상당히 유익하다. 여러 유닛이 하나의 군대로 모이면 이들은 팀 단위로 공격을 하게 된다. 예를 들어 민인 게이머의 군대에 다수의 궁수가 있다면 각 궁수는 힐드 포인트가 1 점만 남을 때까지 공격을 하게 된다. 그 다음엔 다른 궁수가 공격을 이어받게 된다. 전투는 적이 파괴되거나 군대 안에 있는 마지막 궁수가 파괴될 때까지 계속된다.

어떤 식으로 사용하건, 리더는 한 번 사용하고 나면 없어지게 된다.

## 전투

전투는 한 유닛이 적 유닛 또는 도시가 위치한 지도 타일로 들어가면 발생한다. 전투는 곧바로 전투로 나게 된다. 민인 공격을 받고 있는 유닛에게 방어력이 없다면 (인공, 개척자, 텁呸가 등) 전투 없이 바로 생포된다.

대부분의 전투는 어느 편이 파괴되는 것으로 끝나게 된다(예외로는 아래의 "후퇴"가 있다). 방어하는 쪽의 태인에 하나 이상의 유닛이 있을 경우에는 가장 방어력이 강한 유닛이 방어를 하게 된다. 민인 방어하던 유닛이 파괴되면 (방어하는 쪽 태인에 유닛이 하나만 있을 경우) 공격하던 유닛이 빙 타일로 들어가게 된다.



하지만 빙어하는 쪽에 다수의 유닛이 있을 경우, 빙어 유닛이 파괴되어도 공격 유닛은 타일로 들어가지 못한다.

### 유닛 생포에 대하여

케이머는 대포 유닛(부수기, 대포 등)을 생포할 수 있지만 이는 케이머에게도 이미 그 유닛을 생산할 수 있는 기술이 있을 때만 가능하다. 즉, 케이머의 문명이 어떤 유닛의 작동 이치를 모른다면 그 유닛을 사용할 수 없다는 뜻이다.

### 후퇴

“후퇴하는 자는 살아남아서 다시 한번 전투를 치를 수 있다.” 이 케인에는 그런 격언을 따르는 유닛이 별로 없지만 후퇴가 가능한 유닛은 사용하는 방법에 따라 매우 유용하게 쓰일 수 있다. 속도가 빠른 지상 유닛(예를 들면 기마병)이 공격을 하거나 공격을 받을 때는 히트 포인트가 1남을 때까지 전투를 계속한다면 전투에서 후퇴한다. 물론 주변이 통과할 수 없는 지형(바다 또는 적 유닛!)으로 둘러싸여 있으면 후퇴가 불가능하다. 그리고 이동 속도가 같은 유닛끼리의 전투에서도 후퇴가 불가능하다.

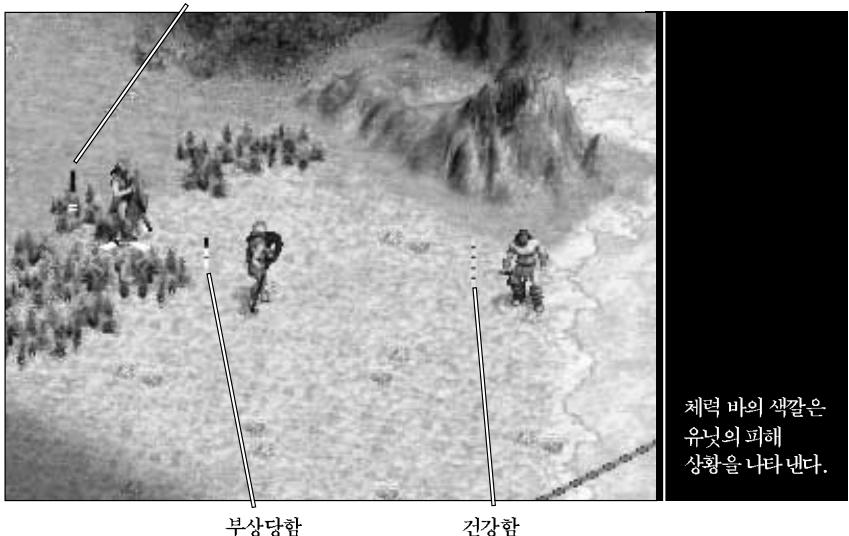
### 히트포인트와 대미지

히트 포인트는 각 유닛 옆에 위치한 체력 바(bar)로 표시된다. 체력 바의 길이와 색깔 모두 의미를 지닌다. 어떤 유닛이 공격을 받아 히트 포인트를 잃게 되면 체력 바의 길이가 짧아진다. 그리고 히트 포인트가 전체의 3분의 2 수준까지 내려가면 체력 바의 색깔이 초록색에서 노란색을 바뀐다. 히트 포인트가 전체의 3분의 1 수준까지 내려가면 체력 바의 색깔이 노란색에서 빨간색으로 바뀐다.

히트 포인트는 유닛의 내구력을 나타낸다. 새로 만들어진 유닛들은 대개 히트 포인트를 3점 가지고 있다. 베테랑 유닛들은 4점 그리고 엘리트 유닛들은 5점을 갖는다. 히트 포인트가 3인 유닛은 3점 만큼의 대미지를 입게 되면 파괴된다.

공격이 끝난 후에도 이동 포인트가 남아 있다면 계속해서 이동할 수 있으며 경우에 따라 다시 전투를 시작할 수도 있다. 하지만 전투에서 승리한 유닛이라도 어느 정도 피해를 입게 되므로 전투 후에는 휴식이 필요하다.

### 심각함



체력 바의 색깔은  
유닛의 피해  
상황을 나타낸다.

### 회복

대미지를 입은 유닛은 스페이스 바를 눌러 턴을 건너 웹으로써 히트 포인트를 회복할 수 있다. 유닛들은 도시 안에 있을 때 빤리 회복되며 만일 현재 들어가 있는 도시에 특정 시설이 건설되어 있다면 더더욱 빤리 회복될 수 있다. 병영은 베테랑 유닛을 생산해낼 수 있도록 한은 물론 지상 유닛의 회복 속도를 빠르게 해준다. 항구는 해상 유닛을 수고해주며 공항 및 항공모함은 공중 유닛을 수고해준다. 이러한 경우 유닛은 단 한 턴 만에 완전히 히트 포인트를 회복하게 된다.

다른 문명의 국경선 안에 있는 유닛들은 시간이 지나도 히트 포인트가 회복되지 않는다는 점을 유의하자(한가지 예외가 있다: 10장: 불가사의 참조). 이는 항공모함에도 적용된다.

### 지형 변수

빙어하는 유닛이 위치한 지형은 전투의 결과에 영향을 준다. 모든 지형에는 “방어 값(defense value)”가 있으며 그 수치만큼 빙어하는 유닛에게 보너스를 준다.



이는 유닛의 생존 가능성을 크게 향상시켜준다. 예를 들어 평야(방어 값 10)에 위치한 유닛은 지형으로부터 별다른 도움을 받지 못하지만 험한 산악 지형(방어 값 100)에 숨어있는 유닛은 훨씬 유리하게 전투를 할 수 있게 된다. 별첨 자료를 보면 모든 지형의 방어 값이 나열되어 있다.

## 승자기리기

전투는 미치 격렬한 전투 시합과도 같다. 유닛들은 일대일로 싸우게 되며 공격을 받을 때마다 히트 포인트에서 점수가 깎여나간다. 어느 한쪽의 히트 포인트가 모두 소모되면 유닛이 파괴된다.

전투의 결과를 좌우하는 요소에는 유닛의 공격력과 방어력, 히트 포인트, 베테랑 또는 엘리트 유닛의 존재, 방어 유닛의 지형 그리고 방어하는 쪽의 지형에 건설된 방어 시설 등이 있다. 또한 운도 작용하게 된다. 어떤 때는 운이 좋아 이길 수도 있는 것이다. 위와 같은 요소들을 어떻게 계산해내는가에 대해서 얘기하려면 너무 복잡하지만 간단하게 얘기해보면 전투의 승패를 좌우하는 것은 결국 단순한 수치 비교로 결정된다고 할 수 있다.

각종 보너스 점수를 포함한 양 유닛의 공격 및 방어력 수치를 합한 수에서 각 유닛의 방어 또는 공격력이 차지하는 비중을 가지고 전투의 결과가 나오게 된다. 예를 들어보면, 기사(공격력 4)가 창병(방어력 2)을 공격할 경우, 양쪽의 수치를 합하면 6(4+2)이 된다. 따라서 기사는 약 66% (4/6)의 승산이 있는 셈이다.

전투는 어느 한쪽의 체력 바가 완전히 없어지면 끝난다. 전투에서 어느 한쪽이 전혀 피해를 입지 않고 승리하는 것도 가능하며 반대로 심한 피해를 입고 나서야 승리를 하는 경우도 있다. 대부분의 전투 결과는 그 중간쯤에 위치하게 된다.

## 보너스 계산

지형의 보너스 수치는 어떻게 작용할까? 지형의 보너스 수치는 각 유닛의 전투력에 더해진 다음 합계에 들어가게 된다. 예를 들어 창병이 도시의 벽(유닛의 방어력 50% 추가) 안쪽에 위치하고 있다면 창병의 방어력은 3이 된다. 그 결과 기사가 승리할 확률은 4/7이 되고 창병이 승리할 확률은 3/7이 된다.

## 특수한 전투상황

실제 세계에서의 능력과 핸디캡을 제대로 반영하기 위해 일부 유닛들에는 특별한 전투 규칙과 능력이 적용된다. 게임에는 몇 가지 특수한 전투 상황이 있으며 이러한 상황에서는 아래와 같은 특별한 규칙이 적용된다.

## 공중전

제공권 장악 인무를 수행할 수 있는 유닛(전투기)들만 다른 공중 유닛을 공격할 수 있다. 쪽 공중 유닛이 제공권 장악 인무를 수행 중인 공중 유닛의 방어 반경 내로 들어오면, 방어 유닛이 도시에 전혀 피해를 주지 않고 쪽 유닛을 격추시킬 수도 있다. 물론 쪽 유닛이 방어를 뚫고 원래 인무를 완수할 수도 있다. 한가지 중요한 것은 방어중인 공중 유닛은 지대공 미사일과 같은 방어 시설이 있다 해도 아무런 해택을 얻지 못한다는 것이다.

## 포격

대포 유닛(부서기, 대포 등의 대포 유닛)과 전투함(고고기, 맨오워, 철갑선, 구축함, 전함, 이지스함)들은 사정거리 내에 있는 목표물에 포격을 가할 수 있다. 포격은 목표 타겟에 들어가지 않으면서 원거리 공격을 하는 것이다. 따라서 공격하는 유닛은 전혀 대미지를 입지 않게 된다.

포격은 쪽 유닛뿐만 아니라 목표 타겟에 들어있는 모든 것에 피해를 준다. 포격은 성이나 도시 벽 같은 방어 시설물, 군사 유닛, 도시 인구, 도시 시설 등에 피해를 주게 된다.

전투기 또는 죽격기의 폭격 역시 이와 비슷한 효과를 낸다.

## 도시 방어

도시 안에 위치하는 것 만으로도 유닛은 방어력 보너스를 얻게 된다. 도시의 인구가 많을수록 도시 자체의 방어력이 높아지게 된다.

벽을 건설하면 마을(크기가 6이하인) 안에 있는 유닛의 방어력을 50% 향상시켜주며 이는 도시(크기가 7-12인)가 제공하는 보너스 수치와 같다. 이 보너스 수치는 모든 지상 유닛의 공격에 적용된다(크기가 7이상인 도시에는 벽을 건설해도 보너스가 없다). 해안 요새는 해상 유닛으로부터의 공격이 있을 때 도시 안에 있는 유닛들의 방어력을 50% 향상시켜준다. 해안 요새는 지나가는 쪽 함선에 공격을 가할 수도 있다.



## 요새

요새 안에 있는 유닛에겐 상당히 많은 혜택이 주어진다. 요새 안에 위치한 유닛은 방어력이 50% 향상되며 옆으로 지나가는 적 유닛에게 “꽁짜 공격”을 할 수 있다. 게이머의 분명이 건설(Construction)과 일꾼을 개발하면 도시 타임을 제외한 모든 지역 위에 요새를 건설할 수 있다.

## 해안 봉쇄

게이머는 전쟁 종인 라이벌 문명을 해안 봉쇄할 수 있다. 게이머의 함선을 적 항구 주변의 모든 타임에 배치해놓으면 그 항구는 부여를 할 수 없게 된다. 또한 해로의 병복 지역에 함선을 배치해도 같은 효과를 얻을 수 있다.

## 핵 공격

게이머는 공중 유닛으로 핵격 인구를 수행하는 것과 같은 방법으로 핵 공격을 감행할 수 있다. 핵 공격시 목표 타임 및 주변 타임에 위치한 모든 유닛은 국적과 상관없이(즉 이군 유닛도 예외가 아니라는 뜻) 50%의 생존 가능성을 갖는다. 또한 핵 공격을 받은 도시의 인구는 절반으로 줄어들게 된다. 핵 공격에 대한 방어로는 소규모 불가사의인 SDI 방어(SDI Defense)가 있다.

## 개척자 및 일꾼

개척자들은 게이머의 유닛 가운데 가장 재주가 뛰어나고 모험심이 강한 시민들이다. 독립된 개척자로써 그들은 새로운 도시 건설이라는 가장 중요한 인구를 수행한다. 다른 어떤 유닛도 이 혁신적인 인구를 수행하지 못한다.



일꾼들은 지형을 개선해주는 토목 공학자 역할을 한다. 처음에는 상당히 제한된 기술만을 가지고 있지만 게이머의 분명이 새로운 지식을 습득하게 됨에 따라 다양한 기술과 더 나은 장비를 사용할 수 있게 된다.



게이머는 다른 유닛을 생산하는 것과 같은 방법으로 개척자와 유닛을 생산한다. 다만 한가지 차이점은 이들 유닛이 완성되면 도시의 인구가 각각 2 그리고 1씩 줄어든다는 것이다.

## 도시 건설 및 합류

새로운 도시를 건설하려면 개척자를 원하는 위치로 이동시킨 다음 건설(Build) 명령을 클릭하거나 [B] 키를 누른다. 새 도시가 건설되면 개척자 유닛에 있던 시민들이 도시 거주자가 되므로 유닛은 사라지게 된다.

이와 같은 방법으로 이미 존재하는 도시의 크기를 늘릴 수도 있다. 개척자 또는 일꾼을 기준의 도시 인으로 이동시킨 다음 도시에 합류(Join City) 명령을 클릭하거나 [J] 키를 누른다. 그렇게 하면 유닛의 시민들이 도시 인구에 더해지게 된다. 개척자는 2명의 시민을, 일꾼은 1명의 시민을 증가시켜 준다.

## 지형 개선

일꾼들은 도시 주변의 지형을 다양한 방법으로 개선시킬 수 있다. 각 작업은 지형의 종류에 따라 몇 번의 턴이 지나야 완성된다. 일부 개선 사항들은 게이머의 분명이 특정 지식을 얻은 다음에만 쓸 수 있다. 일꾼들은 지형을 개선할 수 있는 유일한 유닛이다.

일꾼 유닛은 텁 단위로 작업할 때 보다 빤히 일을 끝낼 수 있다. 게이머는 다수의 일꾼에게 같은 작업을 하도록 명령함으로써 보다 빤히 일을 진행시킬 수 있다. 2 개의 일꾼 유닛이 동시에 작업하면 시간이 반으로 줄어들며 3개의 일꾼 유닛이 투입되면 시간이 1/3으로 줄어든다.

일꾼이 어느 한 지형을 개선 또는 변화시킬 수 있는 횟수에는 제한이 없다. 따라서 게이머는 그때 그때의 필요에 따라 어느 한 지형을 원하는대로 변경할 수 있다. 만일 내리고자 하는 명령 버튼이 있어야 할 곳에 압다면, 그 당시에는 해당 명령을 내릴 수 없기 때문이다. 예를 들면, 정글 타임에는 관개 시설을 건설할 수 없다. 게이머는 먼저 정글을 평야 타임으로 바꿔야 관개 시설을 건설할 수 있다. 아래 표를 보면 모든 개선 사항에 대한 단축기, 요구 사항(있을 경우) 및 적용 가능한 지형을 나열해놓았다. 각 작업에 대한 설명은 표 다음에 정리해두었다.



명령	작업	단축키	요구 사항	적용 가능한 지형
	관개 시설 건설 (답수)	I	—	사방, 초원, 봉야, 반대원
	관개 시설 건설 (답수 없이)	I	전기	사방, 초원, 봉야, 반대원
	개간	Shift-C	—	숲
		Shift-C	—	정글
	요새 건설	Ctrl-F	건설	모든 지형
	광산 건설	M	—	사방, 언덕, 산 봉야, 초원
	숲 만들기	N	공학	초원, 봉야, 블드그라
	공해 제거	Shift-C	—	오염된 모든 지형
	도로 건설	R	—	모든 지형
	철도 건설	Shift-R	증기 기관	도로가 있는 모든 지형
	식민지 건설	B	—	모든 지형
도시로 관개	Ctrl-I	—	(자동)	
목적지까지 도로 건설	Ctrl-R	—	모든 지형	
목적지까지 철도 건설	Ctrl-Shift-R	증기 기관	모든 지형	
도로 및 식민지 건설	Ctrl-B	—	모든 지형	
무역 네트워크	Ctrl-N	—	(자동)	

## 관 개



관개는 지형의 식량 생산량을 향상시켜 준다 (정부의 형태에 따라 제한될 수도 있다: 12장의 “정부”를 참조). 관개 시설을 건설하려면 타인의 담수원 (하천, 호수 또는 이미 관개 시설이 건설된 타인)과 접해있어야 한다. 경우에 따라 수자원이 없는 곳으로 물을 끌어내기 위해 꼭 필요없는 곳에도 관개 시설을 건설해야 할 때도 있다. 전기를 발명하고 나면 인구들은 담수가 근처에 없어도 관개 시설을 건설할 수 있게 된다. 관개 시설을 건설하려면 원하는 곳에 인구를 놓은 다음 관개 시설 건설 명령을 클릭하거나 [I] 키를 누른다.

인구가 위치한 곳에서 가장 가까운 도시까지 계속 연결하여 관개 시설을 건설하도록 할 때는 [Ctrl]-[I]를 누른다.

## 개 간



지형을 개간하는 것은 별 다른 기술이 필요 없는 노동 집약적인 작업으로 일부 지형에서만 할 수 있다. 개간을 하면 해당 지형에서의 이동 포인트 비용이 줄어들며 (동시에 방어력 보너스도 줄어들게 된다) 다른 지형 변화를 추가로 할 수 있게 해준다. 때로는 먼저 개간을 해서 관개 시설을 건설했다가 나중에 다시 숲 만들기를 하여 중요한 자원을 확보해야 하는 경우도 있다. 인구를 원하는 타인에 놓고 개간 명령을 클릭하거나 [Shift]-[C]를 누른다.



## 요 새 건 설



요새 건설은 도시가 아닌 타인의 방어력 향상을 위해 매우 중요하다. 요새는 도시의 벽이 방어 유닛에게 방어력 보너스를 제공하듯 편의의 유닛에게 방어력 보너스를 제공한다. 인구를 원하는 타인에 놓고 요새 건설 명령을 클릭하거나 [Ctrl]-[F]를 누른다.



광선을 건설하면 그곳에 있는 천연 자원을 원전히 활용할 수 있게 되어 방해 생산량이 늘어나게 된다. 인구를 원하는 타인에 놓고 광산 건설 명령을 클릭하거나 [M]을 누른다.



## 숲 만들기



이 명령을 클릭하면 나무가 없는 곳에 나무를 싣어 숲으로 만든다. 그 결과 지형이 바뀌게 되며 대개의 경우 전보다 나은 상태가 된다. 인구를 원하는 타인에 놓고 숲 만들기 명령을 클릭하거나 [N]을 누른다.

## 공해 제거



공해에 오염된 타인을 깨끗하게 하면 해당 타인의 생산량을 오염되기 이전의 수준으로 회복시킬 수 있다. 산업 공해와 해 오염 모두 같은 방법으로 제거한다. 인구를 원하는 타인에 놓고 공해 제거 명령을 클릭하거나 [Shift]-[C]를 누른다.

## 도로 건설



도로를 건설하면 이동 포인트 비용이 1/3으로 줄어들게 되며 타인의 상업 수입도 증가시켜 준다. 인구를 원하는 타인에 놓고 도로 건설 명령을 클릭하거나 [R]을 누른다.

인구의 현재 위치에서 다른 타인까지 계속 이어지는 도로를 건설할 때는 [Ctrl]-[R]을 누른다. 게이머는 이동 명령과 마찬가지로 목적지 타인을 지정해줘야 한다.

또한 게이머는 인구에게 국경 내에 있는 모든 도시와 특수 전연 지원을 있는 도로망을 건설하라는 장기 프로젝트를 담길 수도 있다. 이 명령은 [Ctrl]-[R]을 누르면 된다.

## 철도 건설



철도를 건설하면 해당 지형의 이동 포인트 비용이 없어지며 관개 시설과 광산의 생산량을 증가시켜 준다. 철도는 이미 도로가 건설되어 있는 타인에만 건설할 수 있다. 또한 철도를 건설하려면 철과 석탄이 필요하다. 인구를 원하는 타인에 놓고 철도 건설 명령을 클릭하거나 [Shift]-[R]을 누른다.

인구의 현재 위치에서 다른 타인까지 계속 이어지는 철도를 건설할 때는 [Ctrl]-[Shift]-[R]을 누른다. 게이머는 이동 명령과 마찬가지로 목적지 타인을 지정해줘야 한다.

## 식민지 건설



도시를 건설한 직후, 도시 반경 바로 바깥에 중요한 전략 자원 또는 사치품이 있다는 사실을 알게 되는 경우가 있다. 이때 도시 반경이 그곳까지 확장되는 것을 기다릴 수 없다면 그곳에 식민지를 건설하여 문제를 해결할 수 있다.

식민지는 도시가 아니며 특수한 목적을 지닌 거주지라 할 수 있다. 식민지는 식민지와 연결된 도시에 식민지의 전략 자원 또는 사치품을 제공해준다. 인구를 원하는 타인에 놓고 식민지 건설 명령을 클릭하거나 [B]를 누른다.

현재 인구가 위치한 곳에서 식민지를 건설할 타인까지 도로를 먼저 건설한 다음 목적지에 식민지를 건설하도록 하려면 [Ctrl]-[B]를 누른다. 게이머는 이동 명령과 마찬가지로 목적지 타인을 지정해줘야 한다.

## 자동 일꾼

만일 인구에게 일인이 명령을 내리는 것이 귀찮다면 자동 기능을 이용할 수 있다. [A] 키를 눌러 자동 인구 명령을 내리면 인구가 자동 모드에 들어가게 된다. 자동 인구는 도시 주변의 지형을 개선해주며 도시 사이에 도로를 건설하기도 한다. 만일 자동 인구의 작업 범위를 가장 가까운 도시 근처로 한정시키고 싶으면 [Shift]-[I] 대신 사용한다. [Shift]-[A]를 누르게 되면 자동 인구는 기존 개선 사항들은 건드려지 않게 된다. 예를 들어 [Shift]-[A]를 누르면 관개 시설이 건설된 시파 지형에 광산을 건설하는 등의 작업은 하지 않게 된다.

## 탐험가

탐험가들은 비 전부 유닛으로 모든 지형을 미지 도로가 건설된 타인처럼 취급한다. 즉, 타인 사이를 이동할 때 이동 포인트를 1/3만 사용한다는 것이다. 이를 사용하면 빠른 속도로 대륙을 탐험하고 새로운 지역을 찾아낼 수 있다. 문제는 개척자 및 인구와 마찬가지로 탐험가 역시 스스로를 빙어 할 수 있는 능력이 없기 때문에 적 유닛에게 생포 당할 수 있다는 점이다.



## 야만족

야만족은 소규모의 침략 세력으로 어떤 문명에도 속해있지 않다. 야만족은 항상 흰색으로 표시된다. 게이머는 처음 게임을 시작할 때 야만족과 만나게 될 확률을 조절할 수 있다. 게이머의 분명이 확장 해가면서 간간히 야만족과 만나게 될 것이다. 야만족은 대륙 곳곳의 매개체 지역에 위치한 마을에서 나온다. 야만족은 게이머의 유닛과 도시를 무조건적으로 공격, 파괴한다.

야만족은 어느 곳에서든지 출발할 수 있기 때문에 도시에 적어도 하나의 방어 유닛을 유지하는 것이 좋다. 민족 도시에 빙어 유닛이 없다면 아무런 저항 없이 도시를 파괴 당하게 된다.

야만족은 모든 문명들의 세력이 미치지 못하는 지역에 거주한다. 따라서 문명의 세력이 확장되면 점차 야만족의 위협은 사라지게 된다.

야만족 부족의 마을을 발견하여 그곳을 파괴하면 해당 부족으로부터는 더 이상 위협을 받지 않게 된다. 마을이 파괴되면 새로운 유닛이 만들어질 수 없기 때문이다(마을 밖에 남아 있던 유닛들은 계속 존재한다). 게이머는 야만족 마을을 파괴함으로써 약간의 돈을 얻을 수도 있다.

## 문명 진보



“자연 과학을 연구하고 추구함으로 인해 인간은 스스로의 존엄성과 신성함을 증명한다.”

오랜 세월에 걸쳐 인류가 발달해온에 따라 많은 문명이 번성했고 또 멸망했다. 그들의 성공은 그들이 얼마나 많은 지식을 터득했고 또 그것을 어떻게 적용했는지에 좌우되었다.

최초로 새로운 지식을 얻게 되는 자는 다른 사람 보다 우월한 위치에 설 수 있게 된다. 하지만 역사를 살펴보면 새로운 지식을 가지고 있었음에도 불구하고 그 이점을 살리지 못한 경우가 많다. 한 사회가 새로운 지식을 개발하고 적용하는 속도는 그 사회의 사회 구조, 경제 구조, 지리적 위치, 리더쉽 그리고 경쟁 등과 같은 여러 가지 요인의 영향을 받는다.

Science Advisor  
Great One, our  
Prophets have learned  
the secret of  
Bronze Working.  
What shall we explore  
now?  
The Wheel (20 turns)  
Ok, sounds good.  
What's the big picture?



발전은 불가피한 것이다.라는 개념은 비교적 최근에 생겨난 것이다. 인류 역사의 대부분은 매우 느린 속도로 발전해오다가 산업 혁명을 거치면서 갑작스럽게 가속화되었다. 이제는 빠른 변화가 당연한 것으로 받아들여지고 있다.

### 문명 진보의 개념

문명의 지적 성장을 추진시켜주는 것은 과학 연구이다. 각 도시에서 매 텐마다 생산해내는 과학은 연구에 투자되는 비용 즉, 도시가 상업으로부터의 벌어들이는 전체 수익의 일부분을 의미한다. 게이머는 이 비율을 내정 고문(Domestic Advisor) 화면에 있는 과학 비율(Science Rate) 컨트롤러로 조절할 수 있다. 낮은 과학 비율은 느린 진보를, 높은 과학 비율은 빠른 진보를 가져다 준다.

게이머는 꾸준한 연구를 통해 문명 진보를 얻게 된다. 게이머의 제국 내에 있는 도시들에서 진행되는 과학 연구 내용은 내정 고문의 보고서에서 볼 수 있다. 새로운 진보가 발견될 때마다 인정령의 과학이 소모된다. 개인 후보에 나오는 고급 기술들은 보다 많은 연구 비용을 필요로 한다. 과학 고문은 이미 소유한 진보와 현재 연구하고 있는 것 그리고 앞으로 계획하고 있는 연구를 정리해준다. 거의 모든 진보들은 새로운 유닛이나 시설 또는 불가사의를 건설 할 수 있게 해준다.

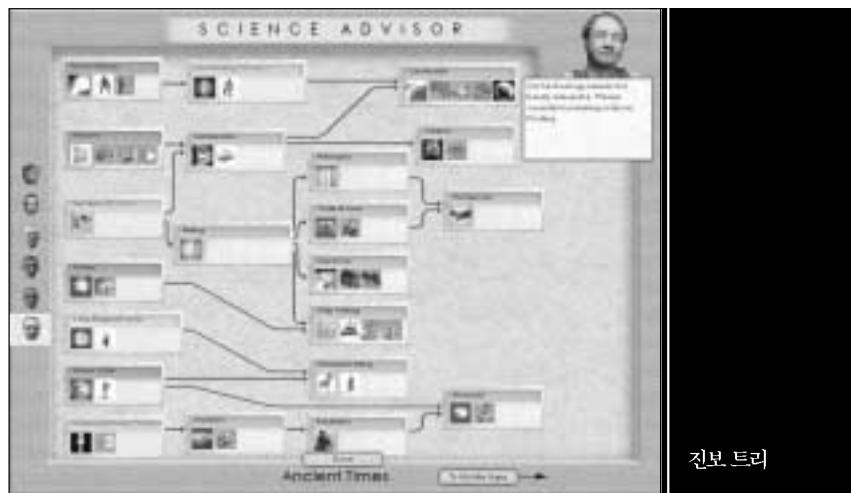
대부분의 새로운 문명 진보들은 다음 단계의 연구를 할 수 있게 해주기로 한다. 진보들 사이의 상호관계는 하나의 계통도, 트리 등과 비교될 수 있다. 중요한 것은 하나의 진보는 다음 단계의 진보에 도달하기 위해 쌓아 올리는 벽돌과도 같다 점이다. 개인 후보으로 가면 공상 과학 수준의 진보를 달성하게 되며 그런 미래의 진보는 개인 종료시 나오는 최종 점수에 보너스 점수를 더해준다. 이에 대해서는 아래의 “미래 기술” 부분에서 설명하겠다.

지속적인 연구 외에도 진보를 얻는 방법이 있다. 소수 부족과의 접촉을 통해서도 새로운 문명 진보를 얻을 수 있다. 그리고 다른 문명과의 외교를 통해 진보를 교환할 수도 있다. 자세한 내용은 13장에서 다루도록 하겠다.

문명 진보는 시대별로 구분된다. 게이머의 문명은 다음 시대의 진보를 연구하기 이전에 현재 시대의 모든 혁신 기술을 확보해야 한다. 물론 각 시대의 모든 진보를 얻을 수 있다면 가장 좋을 것이다.

### 테크트리 오르기

과학 연구가 누적되기 시작하면 과학 고문이 어떤 새로운 기술을 연구할 것인지 물어온다. 그는 한가지 제안을 해오지만 무턱대고 그것을 받아들이기 전에 어떤 옵션이 있는지 살펴보도록 한다. 제안 사항의 오른쪽에 있는 확장표를 클릭하면 현재 연구할 수 있는 진보 목록이 나타난다. 그곳에 연구하고자 하는 내용이 있으면 다행이지만 그렇지 않을 경우엔 전체적인 그림 옵션을 사용하여 과학 고문 화면을 연다.



과학 고문은 가능한 모든 연구 과제를 보기 좋은 차드 형식으로 보여준다. 이 차드는 현재 연구할 수 있는 내용뿐만 아니라 미래에 연구할 수 있는 내용까지 포함하고 있다. 게이머는 화면 아래쪽에 있는 확장표를 이용해 각 시대별로 어떤 내용이 있는지 살펴볼 수 있다. 또한 궁금한 내용이 있으면 해당 진보를 오른쪽 클릭하여 문명 백과사전을 참고할 수도 있다. 모든 유닛, 시설 그리고 불가사의에 대한 정보도 클릭 하니면 알 수 있다.

어떤 진보를 추구할 것인지 정하고 나면 그것을 클릭하기만 하면 된다. 최종 목표를 달성하기 위해 필요한 중간 과정은 자동으로 예약된다. 게이머가 다른 지시를 내리기 이전에는 이렇게 정해진 경로를 따라 연구를 진행하게 된다.



만일 앞에서 정한 경로에 포함되지 않는 진보까지 연구하고 싶다면 연구할 진보를 하나씩 일일이 예약할 수도 있다. 첫 번째 진보(#1)를 선택한 다음 [Shift]를 누른 상태에서 다른 진보를 선택한다. 이런 방법으로 게이머는 여러 개의 진보를 예약할 수 있으며 게이머가 한눈을 패는 사이에 과학 고문이 마음대로 연구 과제를 정하는 일을 막을 수 있다.

인단 다음 연구 프로젝트를 결정하고 나면 과학자들은 새로운 분명 진보를 얻을 때까지, 또는 게이머가 일정을 변경할 때까지 그 연구를 계속하게 된다. 그렇다. 게이머는 진행 중인 연구를 중단 시킬 수도 있다. 과학 고문 회면으로 가서 새로운 진보를 클릭하면 연구진은 새로운 과제를 목표로 삼게 된다. 물론 이전에 진행하던 연구의 성과는 모두 날아가버리게 된다.

연구가 끝나면 게이머의 수석 연구자가 그 사실을 통보해온다. 만일 새로운 진보로 인해 이전에는 사용할 수 없었던 전략 지원을 사용할 수 있게 되면, 세계지도 상에 해당 지원이 새롭게 표시된다. 각 도시 회면의 생산 메뉴 역시 곧바로 새로운 아이템을 생산할 수 있게 바뀐다. 물론 향해 기술을 얻었거나 해서 내륙 지역에 있는 도시에서 선박을 생산할 수 있게 되지는 않는다. 또한 새로운 아이템을 만들기 위해 필요한 전략 지원이 없는 도시에서도 해당 아이템을 생산할 수 없다.

새로운 진보를 얻고 나면 과학 고문이 새로운 연구 과제를 정해달라고 다시 물어본다(또는 이전에 선택했던 것을 재확인한다). 선택할 수 있는 연구 과제 목록 역시 게이머의 능력과는 지식에 맞춰 바뀌게 된다. 소수 부족이나 외교를 통해 얻은 진보는 이미 연구가 끝났기 때문에 더 이상 목록에 나오지 않지만 만일 현재 연구 중인 진보를 얻게 될 경우 곧바로 다음 연구 프로젝트로 넘어가게 된다.

## 선택적 진보

한 시대에서 다음 시대로 넘어가기 위해서는 (다음 시대의 진보를 연구할 수 있게 되려면) 현재 시대의 거의 모든 진보에 대한 연구를 성공적으로 마쳐야 한다. 하지만 일부 선택적인 진보는 반드시 연구하지 않아도 상관없다.

## 고 대

- 기마술(Horseback Riding)
- 문학(Literature)
- 군주제(Monarchy)
- 공화제(Republic)

## 중 세

- 기사도(Chivalry)
- 민주주의(Democracy)
- 경제학(Economics)
- 자유 예술(Free Artistry)
- 군사 전통(Military Tradition)
- 음악 이론(Music Theory)
- 항해술(Navigation)
- 인쇄기(Printing Press)

## 산업 시대

- 고급 비행(Advanced Flight)
- 수륙 양용전(Amphibious Warfare)
- 공산주의(Communism)
- 첩보 활동(Espionage)
- 민족주의(Nationalism)
- 위생(Sanitation)

우의 진보들은 필수적이지 않지만 유용하게 쓰일 수는 있다. 선택적 진보들은 대개 불가사의 건설을 가능하게 해준다.



## 미래기술

케이머의 과학자들이 모든 알려진 진보에 대한 연구를 끝냈다면 미래의 진보에 대해 연구할 수 있게 된다. 이러한 미지의 분명 진보들은 “미래 기술”이라고 불린다. 케이머의 분명이 하나의 미래 기술 연구를 마치면 다음 미래 기술을 연구할 수 있게 된다. 미래 기술들은 케이머의 최종 접수에 보여 스를 추가해준다(14장의 “접수 계산”에서 자세한 내용을 참조).

## 특수진보 효과

일부 진보들은 새로운 유닛이나 시설과는 무관한 효과를 가져다 주는 것도 있다. 그들의 역할을 이곳에 정리해둔다. 분명 백과사전에서도 각 진보의 효과를 살펴볼 수 있다.

## 고대 진보

건설 (Construction) : 일꾼들이 요새를 건설할 수 있게 한다.

철 기술 (Iron Working) : 세계 지도에 철이 전략 자원으로 표시된다.

지도 제작술 (Mapmaking) : 지도를 교환할 수 있게 된다.

바퀴 (The Wheel) : 세계 지도에 맨이 전략 자원으로 표시된다.

분서 (Writing) : 대시판을 건설할 수 있게 해주고 통행권 협정 및 군사 동맹을 맺거나 다른 분명과 통신망을 주고 받을 수 있게 해준다.

## 중세 진보

천문학 (Astronomy) : 바다 타인 위에서도 부여이 일어날 수 있게 해준다.

공학 (Engineering) : 일꾼들이 숲을 심을 수 있게 해준다. 다리 건설에 대한 지식을 얻게 되면 강을 가로지르는 도로를 이동할 때 이동 보너스가 주어진다.

화약 (Gunpowder) : 세계 지도에 염초가 전략 자원으로 표시된다.

자력 (Magnetism) : 대양 타인 위에서 부여이 일어날 수 있게 해준다.

항해술 (Navigation) : 대양 타인 위에서 부여이 일어날 수 있게 해준다.

## 산업 진보

전기 (Electricity) : 담수가 없어도 관개 시설을 건설할 수 있게 해준다.

민족주의 (Nationalism) : 상호 방위 조약을 체결하고 무역 금지령 협약을 맺을 수 있게 해준다. 민족주의는 또한 경제를 전시체제로 전환할 수 있게 해주며 시민들을 군대 유닛으로 징집할 수 있다.

정제 (Refining) : 세계 지도에 원유가 전략 자원으로 표시된다.

교체 부품 (Replaceable Parts) : 세계 지도에 고부가 전략 자원으로 표시된다. 일꾼들의 작업 속도를 두 배로 향상시킨다.

증기기관 (Steam Power) : 도로를 철도로 업그레이드 할 수 있다. 세계 지도에 석탄이 전략 자원으로 표시된다.

## 현대 진보

핵분열 (Fission) : 세계 지도에 우라늄이 전략 자원으로 표시된다.

로켓 기술 (Rocketry) : 세계 지도에 안료나늄이 전략 자원으로 표시된다.





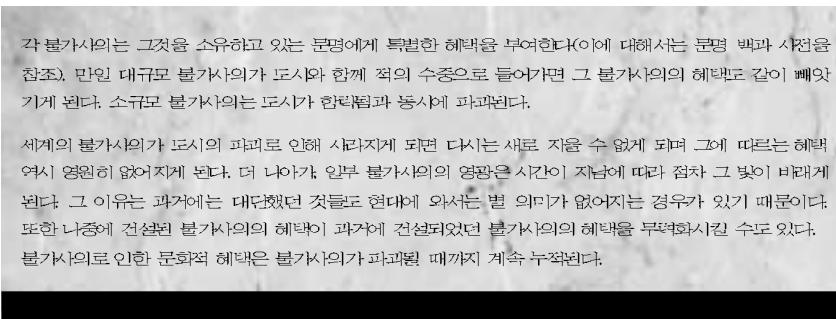
세계의 불가사의는 그것이 대규모이건 소규모이건 항상 극적인, 감탄을 자아내는 업적이다. 불가사의는 대개 과학, 과학 또는 미술 분야의 위대한 업적으로 역사의 한 장을 대표하게 된다. 게임의 문명이 발전해감에 따라 어떤 진보는 세계의 불가사의를 건설할 수 있게 해준다. 불가사의는 아주 특별한 문명의 유적이며 그것을 소유한 자에게 영원한 영광과 기타 혜택을 가져다 준다.

#### 불가사의의 개념

불가사의(대규모, 소규모)는 게임이 건설할 수 있는 건물(또는 업적)이라는 면에서 하나님의 특별한 도시 개선 작업이라 할 수 있다. 다른 도시 시설과는 달리, 세계의 불가사의는 유인한 존재이며 그것이 건설된 도시에만 존재하게 된다. 소규모 불가사의들은 유일하지는 않지만 각 문명마다 하나씩만 건설할 수 있다.

소규모 불가사의는 세계 유인의 것이 되기엔 다소 떨어지는 불가사의이며 오자 한 문명만 소유하고록 하기엔 그 혜택이 많아 불평등한 게임이 될 우려가 있는 것들이다. 세계의 불가사의는 다른 도시 시설과 마찬가지로 몇 가지 문명 진보를 필요로 한다. 그에 비해 소규모 불가사의는 특정한 업적을 이룩한 문명에게 허용된다. 모든 문명들이 같은 소규모 불가사의를 건설할 수 있지만 그 전에 필요한 업적을 이룩해야 한다.





## 불가사의 건설

게이머는 대규모 불가사의를 건설하기에 앞서 반드시 필요한 사전 정보들을 획득해야 한다. 또한 다른 문명에서 이미 같은 불가사의를 건설하지 않아야만 가능하다. 불가사의는 모든 도시에 건설 할 수 있으며 같은 도시 안에 하나 이상의 불가사의를 건설하는 것도 가능하다.

민인 대규모 불가사의를 건설하고 있는데, 다른 문명에서 같은 불가사의를 먼저 완성해버리면 게이머는 생신을 다른 것으로 돌려야 한다. 이때 만약 방해가 남으면 모두 없어 되므로 신중하게 선택하도록 한다.

불가사의는 대개 오랜 시간이 걸리는 대규모 프로젝트이다. 민인 불가사의를 보다 빤히 완성하고 싶다면 리더를 사용하는 방법밖에 없다. 그 외에는 불가사의 건설을 가속시킬 수 있는 방법이 없다.

## 불가사의 파괴

대규모 불가사의는 도시가 함락되어도 파괴되지 않지만 도시를 파괴하면 같이 파괴되며 한번 파괴된 불가사의는 다시 건설할 수 없다.

## 불가사의의 혜택

각 불가사의마다 일반 혜택과 특수 혜택이 있다. 이에 대해서는 문명 백과 사전을 참조하거나 아래의 차트를 참고하도록 한다. 불가사의를 소유함으로써 얻게 되는 영광 점수와 문화 점수는 불가사의의 일반 혜택에 들어가며 이는 나중에 보다 새로운 불가사의로 인해 이전 것의 특수 혜택이 사라져도 계속 누적된다.

소규모 불가사의	효과
<b>고대</b>	
금자원 궁전 (Forbidden Palace)	수도의 수준으로 부정 부패를 줄여준다.
영웅적 서사시 (Heroic Epic)	리더 출현 확률을 높여준다.
철 기술 (Iron Works)	도시의 생산력이 100% 증가한다.
<b>중세</b>	
사관 학교 (Military Academy)	리더 없이도 군대를 만들 수 있다.
월 스트리트 (Wall Street)	매 턴마다 국고에 이자 수입이 붙는다.
<b>신기</b>	
이전 의학 (Battlefield Medicine)	적 영토 내에서도 유닛이 회복할 수 있게 된다.
정보 기관 (Intelligence Agency)	첩보 활동을 할 수 있게 해준다.
펜타곤 (The Pentagon)	군대의 유닛 수가 늘어난다.
<b>현대</b>	
아폴로 프로그램 (Apollo Program)	우주선 부품을 만들 수 있게 된다.
전략적 미사일 방어 (Strategic Missile Defense)	ICBM 공격을 요격할 수 있게 된다.

대규모 불가사의	효과
<b>고대</b>	
콜로서스 (The Colossus)	상업 수요가 발생하는 타인의 상업을 1씩 옮겨준다.
대 도서관 (The Great Library)	게이머에게 알려진 다른 2개의 문명으로부터 새로운 정보를 얻는다.
안데산드고야의 등대 (The Great Lighthouse)	캘리선이 바다 타인에서 안전하게 항해할 수 있으며 모든 해상 유닛의 이동 포인트가 1씩 증가한다.
만리장성 (The Great Wall)	모든 도시 벽의 방어력을 2배로 증가시키며 이민족을 상대할 때 유닛의 전투력이 2배로 증가한다.
공중 정원 (The Hanging Gardens)	공중 정원이 건설된 도시에서는 3명 다른 도시에서는 1명의 민족스러운 시민을 행복한 시민으로 바꿔준다.
신탁 (The Oracle)	도시에 있는 모든 사원의 행복 기여도를 2배로 올려준다.
파라미드 (The Pyramids)	같은 대륙에 있는 모든 도시에 곡물을 지어준다.



대규모 불가사의	효과
<b>중세</b>	
아담 스미스 무역 회사 (Adam Smith's Trading Company)	무역과 관련된 모든 도시 시설의 유지비를 부담한다.
코페르니쿠스의 천문대 (Copernicus' Observatory)	천문대가 위치한 도시의 연구 속도를 2배로 올려준다.
JS 바흐의 성당 (JS Bach's Cathedral)	같은 대륙에 있는 모든 도시의 불행한 시민 2명을 만족한 시민으로 바꿔준다.
레오나르도의 작업실 (Leonardo's Workshop)	유닛 업그레이드 비용을 50% 줄여준다.
마젤란의 대항해 (Magellan's Great Voyage)	모든 해상 유닛에 이동 포인트가 1씩 더해진다.
미켈란젤로의 성당 (Michelangelo's Chapel)	모든 성당의 행복 기여도를 2배 올려준다.
뉴튼의 대학 (Newton's University)	이것이 위치한 도시의 과학 연구 속도를 2배로 해준다.
셰익스피어의 극장 (Shakespeare's Theater)	불행한 시민 8명이 만족한 시민으로 바뀐다.
손자병법 (Sun Tzu's Art of War)	모든 도시에 병영이 설치된 효과를 준다.
<b>산업</b>	
후버 댐 (Hoover Dam)	같은 대륙에 있는 모든 도시에 수력 발전소의 혜택을 준다.
유엔 (The United Nations)	외교를 통한 승리를 가능케 해준다.
진화론 (Theory of Evolution)	2개의 문명 진보를 얻는다.
전인 참정권 (Universal Suffrage)	모든 도시의 전쟁 균신도를 줄여준다.
<b>현대</b>	
암 치료 (Cure for Cancer)	모든 도시에서 1명의 불행한 시민을 만족한 시민으로 바꿔준다.
장수 (Longevity)	식량 저장 박스가 가득 차면 도시의 크기가 1 대신 2씩 불어난다.
SETI 프로그램 (SETI Program)	이것이 건설된 도시의 과학 연구를 2배 향상시켜준다.
맨해튼 프로젝트 (The Manhattan Project)	모든 문명들이 핵 무기를 만들 수 있게 된다.



“도시는 연인과도 같다. 잘 대해주되 너무 잘 대해주지 않으면 원하는 것을 얻어낼 수 있다.”

각 도시마다 서로 다른 자원과 요구가 있게 마련이므로 모든 도시를 같은 방법으로 관리할 수는 없다. 게이머는 도시를 관리할 때 몇 가지 목표를 항상 염두에 두고 있어야 한다. 인구 증가, 경제 개발(식량 및 재료)의 극대화, 연구 지원 및 국고를 위한 상업 수입 확보 그리고 유용한 유닛과 시설 건설 등이 그것이며 동시에 시민들을 만족시켜서 혼란이 오지 않도록 해야 한다. 도시가 성장하고 변성하려면 경제적 생산과 시민들의 욕구 사이의 균형을 잘 잡아줘야 한다.

### 도시 관리 개념

도시가 성장해감에 따라, 인구도 증가하고 식량과 빙개 그리고 상업도 증가한다. 도시 관리에서 게이머는 이런 재료들을 가지고 유용한 제품을 만들어내는 것에 신경을 써야 한다. 이 부분은 도시 화면을 참고해 가면서 익도록 한다.

식량은 게이머의 시민들을 먹여 살린다. 매 번마다 시민들이 먹는 양보다 더 많은 식량이 생산되면, 남는 식량은 식량 저장 박스에 쌓이게 된다. 박스가 가득 차면 또 하나의 시민이 인구 목록에 추가되며 도시의 크기가 커진다. 만일 도시에서 생산되는 식량이 시민을 모두 먹여 살릴만큼 충분치 않다면 식량 저장 박스에 있던 식량에서 부족한 양을 충당하게 된다.



식량 저장 박스가 비게 되면 시민이 한 명 줄어들게 되며 도시의 크기도 줄어든다.

분명 개인을 해본 케이머들은 이제 더 이상 군사 유닛을 유지하기 위해 방패를 소모하지 않게 되었음을 알게 될 것이다. 군사 유닛에 대한 지원은 국고에서 직접 지출된다. 개척자와 일꾼 역시 식량 지원을 필요로 하지 않는다. 이들 역시 국고에서 지출되는 돈으로 지원 받게 된다.

방패는 케이머의 산업 능력을 뒷받침해준다. 도시에서 방패가 생산되면 방패는 생산 박스에 쌓이게 된다. 생산 박스가 가득 차면 도시에서 새로운 부인기가 만들어지게 된다. 방패로 만들 수 있는 것에는 세 가지가 있다: 우선 지도 위를 돌아다니는 유닛(개척자, 전차 등)이 있고 다양한 혜택을 주는 도시 시설(도서관, 수로 등). 그리고 분명 전체에 커다란 혜택을 주는 세계의 불가사의(파라미드, 암페리드고아의 등대 등)가 있다. 각 도시의 방패 생산량은 케이머가 선택하는 정부의 형태와 케이머의 궁전으로부터의 거리에도 영향을 받는다. 생산은 때때로 낭비되기도 한다. 이에 대해서는 12장의 “제국 관리 개념”을 참조하도록 한다.

상업은 제국의 기간 시설 및 군대를 유지하고 과학 연구 비용을 지원하는데 필요한 세금 수입을 만들어 낸다. 케이머가 정한 세율에 따라 상업으로부터의 수입은 세분화된다. 케이머는 세금 수입이 과학 연구와 오락에 어떤 비율로 쓰임지 정할 수 있다. 나머지는 기타 유지 비용을 제한 다음 국고에 저장된다. 상업 수입은 부정 부패로 인해 손실을 입을 수 있다. 케이머의 현 정부 형태 그리고 도시와 수도 간의 거리 등이 도시의 부정 부패 정도에 영향을 준다. 12장의 “제국 관리 개념”에서 부정 부패에 대해 읽을 수 있다.

인구 목록은 단순히 도시에 있는 시민의 수만 나타내는 것이 아니다. 인구 목록은 시민들의 국적과 그들의 전반적인 행복도를 보여준다. 시민 아이콘은 4가지 태도를 나타낼 수 있다: 행복한, 민족한, 불행한, 그리고 저항한 등이 시민들의 4가지 태도이다. 도시를 건설하기 시작할 때는 민족하는 시민들로 시작하게 된다. 인구가 늘어남에 따라 일부 시민들은 불행해지기 시작한다. 케이머는 불행한 시민과 행복한 시민 사이의 균형을 맞춰야 한다. 그렇지 않으면 도시가 혼란 속에 빠져들게 되기 때문이다. 혼란 상태에 있는 도시는 여러 가지 악영향을 미치게 된다. 케이머가 다른 국가의 도시를 점령하게 되면 그 도시의 인구 가운데 일부는 케이머의 지배에 저항하게 된다.

그들은 현실과 타협하거나 케이머가 그들의 마음을 사로잡을 때까지 계속 저항하게 된다. 저항을 끝내고 나면 다시 인자리로 돌아가게 되는데 이때 시민들의 원래 국적은 그대로 유지된다.

케이머는 다양한 방법을 통해 시민들의 행복 지수를 올려줄 수 있다. 케이머는 특정한 도시 시설(사원, 성당)을 건설하거나 군사 유닛을 배치하거나 시치품을 제공하거나 오락 부문에 많은 돈을 투자하는 식으로 시민들의 희생을 살 수 있다.

## 인구 증가

도시의 인구를 계속 증가시키는 것은 매우 중요하다. 왜냐하면 새로 늘어나는 시민마다 케이머의 분명에 원가가 기여하기 때문이다. 새로 생겨난 시민은 도시 변경 내의 새 타인로 배치되어 지원을 생산해내게 된다. 도시 변경 내에 빈 타인이 없게 되면 새로 생겨나는 시민은 전문가가 된다.

따라서 인구가 증가하면 경제력도 형성되고 결국 분명 전체의 힘도 커지게 된다. 케이머의 인구는 나중에 최종 분명 점수를 매길 때 큰 요인으로 작용한다.

- 마을(town)은 인구가 6 이하이다.
- 도시(city)는 인구가 7-120이다.
- 인구가 120이상이면 대도시가 된다.

## 자원 개발

도시 변경 내에서 일하는 시민들은 경제 지원을 개발하게 된다. 케이머의 분명의 요구에 따라 케이머는 일시적으로 특정 자원의 생산량을 상대적으로 늘린 필요가 있다. 산업 생산이 더 필요할 경우도 있고 세금 수입이 더 필요할 경우도 있으며 단지 인구 증가가 최우선인 경우도 있다.

케이머는 도시 화면에서 시민들을 재배치함으로써 도시의 생산을 조절한다. 만일 지역 타인 위에 도시 지원 아이콘이 있으면 그 타인에 시민이 배치되었음을 의미한다. 그런 타인을 클릭하면 그곳에서 일하던 시민을 연예인으로 전환하게 된다. 이제 빈 타인을 클릭하면 연예인을 다시 일꾼으로 배치하게 된다. 케이머는 다양한 조합을 시험하여 어떤 것이 가장 적절하게 식량 원자재 그리고 상업 간의 균형을 맞출 수 있는지 연구해볼 필요가 있다.

인구 목록에 연예인이 있으면 다른 시민 한 명의 태도를 바꿀 수 있다. 이 부분에 대해서는 아래의 “행복과 혼란”을 참조하도록 한다.

## 세금수입

상업 수익의 몇 퍼센트를 국고로 가져갈지는 내정 고문 회면에서 정하는 연구 및 오락 비율에 달려있다. 그렇다면 왜 세금 수입이 필요한 것일까?

- 게이머는 유닛들을 지원하기 위해 현금이 필요하다.
- 도시에 건설되는 여러 시설들은 때 퉁마다 일정량의 유지비가 들어가므로 돈이 필요하다.
- 산업 생산 속도를 높이기 위해 간혹 돈을 지불하는 경우도 있다.
- 철로 확장을 하려면 돈이 있어야 한다. 특히 선적 공작을 통해 적 도시에서 반란을 일으키려면 많은 자금이 필요하다.
- 끝으로 다른 문명과 교역을 할 때 돈은 매우 유용하게 쓸 수 있는 자산이다.

모든 도시들에서 겪히는 세금 수입(연구 및 오락에 들어가는 부분을 제외)이 기타 유닛 및 시설 유지 비용보다 더 많아야 남는 돈을 국고에 저장할 수 있다. 모든 도시마다 흑자를 벌 수는 없지만 적자를 내는 도시보다는 흑자를 내는 도시가 많아야 국가 재정이 안정적으로 운영된다. 게이머는 정보 비스의 재정(Treasury) 리안 또는 내정 고문 회면을 통해 현재의 재정 상태를 확인할 수 있다.

어떤 도시는 지형 등의 이유로 인해 산업 생산에 적합하지 않을 수도 있다. 하지만 그런 도시라도 산업 중심지로서 많은 세금 수입을 올릴 수 있다. 민인 어떤 도시에서 더 이상 아이템을 생산하지 않기로 했더면 그 도시의 방패를 모두 금으로 환산하여 부를 축적할 수도 있다.

## 과학연구

각 도시에서의 과학 연구가 활발히 진행될수록 새로운 문명 진보도 빨리 이뤄진다. 게이머가 설정하는 과학 비율은 각 도시에서 진행되는 연구의 양을 조절한다.

게이머는 도시의 산업 생산량을 조절하거나 과학자를 만들거나 특정 도시 시설을 건설함으로써 도시의 연구 기여도를 조절할 수 있다. 연구에 도움이 되는 도시 시설에는 도서관, 대학, 연구소 등이 있으며 일부 불가사의도 여기에 해당된다.

## 오락

오락에 투자되는 비용이 많을수록 시민들이 행복해 하게 된다. 오락 비율은 각 도시에 나타나는 행복한 시민의 수를 정하게 된다(15장의 “고문”을 참고하여 과학 및 오락 비율을 어떻게 조절하는지 알아본다).

## 산업 생산

게이머에게 가장 소중한 도시는 최대의 산업 생산량을 자랑하는 즉 가장 많은 양의 방패를 생산해내는 도시일 수도 있다. 이런 도시에서는 비싼 군사 유닛을 신속하게 만들어낼 수 있어 게이머의 문명을 보다 강력하게 만들어준다. 또한 세계의 불가사의 같은 시설도 다른 도시에 비해 빨리 건설할 수 있다. 도시 관리는 매우 동적인 작업이다. 게이머는 지속적으로 모든 도시의 생산량을 확인하여 적재적소에서 필요한 것을 생산해낼 수 있도록 해야 한다.

도시의 방패 생산량에 영향을 주는 것에는 여러 가지 요인이 있다. 일부 지형에서는 전혀 방패를 생산해낼 수 없기 때문에 도시 반경 내의 지형이 가장 중요하다고 할 수 있다. 게이머는 보다 많은 자원, 또는 전혀 다른 자원을 생산해내기 위해 종종 일꾼을 이용해 도시 반경 내의 지형을 개선해야 할 필요가 있을 것이다. 지형 외에는 게이머의 정부 형태가 도시의 생산력에 가장 큰 영향을 미친다.

성공적으로 산업 생산량을 조절하기 위한 전략이 몇 가지 있다. 가장 단순한 것은 도시 회면에서 시민들의 배치를 방해 생산 위주로 하는 것이다. 또한 일꾼을 이용해 도시 반경 내의 지형을 개선, 보다 많은 방패를 생산하도록 할 수도 있다. 각 도시 안에 공장, 수력 발전소, 생산 공장, 해상 플랫폼 등과 같은 시설을 건설하는 것도 도움이 된다. 일부 불가사의로 방폐 생산에 영향을 준다. 문명 백과 사전을 참조하면 각 아이템의 생산 및 유지 비용 그리고 각각의 용도 및 건설에 필요한 진보에 대해 알아볼 수 있다.

### 경험 있는 플레이어들을 위한 참고사항

이젠 생산 도중 다른 아이템으로 생산을 바꿔도 페널티가 주어지지 않는다. 물론 새로 선택한 아이템이 그 전의 것보다 적은 양의 방폐를 요구한다면 남는 방폐는 없게 된다.



## 도시 운영진

게임을 진행하다 보면 게이머의 개입 없이도 도시의 프로젝트가 완성되자마자 다른 프로젝트가 시작되는 것을 볼 수 있다. 이는 도시 운영진들이 있기 때문이다. 게이머가 별도의 명령을 내리지 않으면 도시 운영진이 스스로 가장 필요하다고 판단한 것을 생산하게 된다. 도시 운영진의 판단은 게이머가 과거에 내렸던 결정에 근거하게 된다.

도시 운영진은 매우 유용할 수도 있지만 그것은 그들이 게이머의 의도를 제대로 이해했을 때만 가능하다. 프로젝트 선택 시 문제가 발생하는 것을 피하려면 게이머가 도시 운영진들에게 확실한 지침을 내려주면 된다. 도시 화면에서 「G」키를 누르면 해당 도시의 관리자에게 명령을 내릴 수 있다.

게이머는 어느 한 도시에 국한된 명령을 내릴 수도 있고 모든 도시에 적용되는 명령을 내릴 수도 있다. 그리고 어느 한 대륙에 위치한 도시에만 명령이 적용되도록 할 수도 있다. 도시 운영진 페이지에서 볼 수 있는 옵션에는 다음과 같다.

- 시민 관리 (Manage Citizens) : 이 옵션은 관리자들에게 도시 반경 내에서 시민을 재배치 할 수 있는 권한을 주게 된다. 다음의 세 가지 옵션을 이용해 게이머는 우선 순위를 정해줄 수 있다. 단원 한가지 이상을 선택한다면 선택된 것들에 비슷한 비중을 두게 된다.
  - 식량 위주 (Emphasize Food) : 식량 생산률을 극대화하도록 명령한다.
  - 방패 위주 (Emphasize Shields) : 방패 생산률을 극대화하도록 명령한다.
  - 상업 위주 (Emphasize Commerce) : 상업 수입을 극대화하도록 명령한다.
- 생산 관리 (Manage Production) : 이 옵션은 관리자들에게 프로젝트를 선택할 권한을 주게 된다. 다음의 두 가지 옵션을 통해 게이머는 관리자의 권한을 재한할 수 있다.
  - 불가사의 금지 (Never start Wonders) : 불가사의 건설을 금지시킨다.
  - 소규모 불가사의 금지 (Never start Small Wonders) : 소규모 불가사의 건설을 금지시킨다.

생산 비분을 클릭하여 생산 관리자 페이지로 간다. 이곳에서 게이머는 관리자에게 보다 세밀한 생산 명령을 내릴 수 있다. 게이머는 각 옵션마다 관리자가 얼마나 자주 해당 아이템을 생산해야 할지 정해줄 수 있다. 이 방법을 통해 관리자는 하니의 완전한 우선 순위 목록을 갖게 된다. 게이머는 다음 아이템들의 우선 순위를 정해줄 수 있다:

- 공격용 지상 유닛 (Offensive ground units) : 방어력 보다 공격력이 강한 유닛
- 방어용 지상 유닛 (Defensive ground units) : 공격력 보다 방어력이 강한 유닛
- 대포 (Artillery) : 부서기 같은 원거리 공격용 포격 유닛
- 개척자 (Settlers) : 개척자
- 일꾼 (Workers) : 일꾼
- 해상 유닛 (Naval Units) : 바다 위로 이동하는 유닛
- 공중 유닛 (Air Units) : 비행 유닛
- 성장 (Growth) : 도시의 인구를 증가시켜주는 도시 시설
- 생산 (Production) : 도시의 방파 생산률을 증가시켜주는 도시 시설
- 행복 (Happiness) : 시민들을 행복하게 해주는 도시 시설
- 과학 (Science) : 도시의 과학 연구 성과를 높여주는 도시 시설
- 재화 (Wealth) : 도시의 세금 수입을 높여주는 도시 시설
- 무역 (Trade) : 도시의 무역 통과 상업을 늘려주는 도시 시설
- 탐험 (Exploration) : 탐험대나 정착촌 같이 탐험에 주인공인 유닛
- 문화 (Culture) : 도시의 문화적 영향력을 향상시켜주는 도시 시설



## 도시 방어

도시의 경제적 성장은 적에게 도시를 빼앗기거나 일반족에게 도시를 파괴 당하고 나면 아무런 소용도 없는 것이다. 따라서 게이머의 관리 계획에는 반드시 도시 방어에 대한 부분은 포함되어 있어야 한다.

## 군사 유닛

도시 방어를 위해서는 최소한 하나의 전투 유닛이 필요하다. 가급적이면 방어력이 뛰어난 유닛이 좋을 것이다. 2개의 유닛을 배치해 놓으면 혹시 하나가 파괴되더라도 도시를 계속 방어할 수 있게 된다. 도시 옆을 지나가는 적 유닛을 공격할 수 있는 유닛이 있다면 적이 공격해오기 전에 미리 피해를 주거나 이에 파괴사킬 수도 있다. 유닛을 주둔시키면 방어력이 항상되므로 방어 유닛을 선택했다면 반드시 주둔 명령을 내리도록 한다.

## 도시 크기 및 벽

방어 유닛의 방어력은 방어하는 도시의 크기에 따라 수정될 수 있다. 도시의 인구가 많을수록 방어력 보너스가 커지게 된다. 마을은 전혀 보너스를 주지 않으며 도시는 50%, 대도시는 100%의 방어력 보너스를 준다. 마을에 벽을 건설하면 인구가 7인 도시와 똑 같은 방어력 보너스를 얻게 된다(인구가 7 이상인 도시에서는 벽이 무의미하다). 도시 크기 및 벽으로 인한 보너스 이전에 지형으로 인한 방어력 보너스가 미리 더해지게 된다. 일부 유닛들은 포격을 이용해 마을의 벽을 파괴할 수도 있다.

## 도시 시설

도시 시설은 상업적, 관료적, 교육적 그리고 대중적 기간 설비로 도시의 규모를 크게 하고 효율도 향상시켜 준다. 도시 시설은 또한 도시의 문화적 특징을 정의하기도 한다. 실제 세계에서, 뉴욕의 높은 인구 밀도는 잘 짜여진 지하철 시스템에 고통을 의존하게 하며 도시에서 멀리 떨어진 곳으로부터 전기를 끌어다 쓰도록 만든다. LA는 사막에 위치하고 있기 때문에 수백마일 떨어진 곳으로부터 물을 끌어와야 한다. 파리는 그곳에 있는 많은 박물관과 예술의 전통으로 유명하다.

도시 시설은 도시의 성장과 위상을 높이기 위해 필수적인 것이다. 시설 서비스가 부족할 때면 도시의 성장 가능성에 악영향을 주게 된다. 각 시설은 고유의 서비스를 제공하거나 도시를 보다 효율적으로 만들어 준다. 게이머는



문화는 게이머의 국경을 넓혀준다.

어떤 시설을 언제 건설할지 잘 선택해야 한다. 시장을 건설할까, 아니면 도서관을 건설할까? 성당 보다는 법원을 먼저 건설해야겠지? 사원을 건설하면 국경이 더 빤히 확장될까? 게이머는 항상 이런 고민을 하게 되는 것이다. 어떤 시설은 군사 유닛에 주로 혜택을 주게 된다. 예를 들면 병영이 있으면 베테랑 지상 유닛을 생산할 수 있게 된다. 다른 것들은 도시의 생산량을 증가시키고 시민들을 행복하게 만들어주며 도시의 방어력을 향상시켜 준다.

도시의 경계선은 사용할 수 있는 전략 자원 및 사치품의 범위를 정의하게 된다. 경계선의 확장은 곧 도시의 문화적 발전을 의미한다. 게이머는 도시의 문화를 성장시키는 시설(사원이나 도서관)을 서둘러 건설해야 가장 빠르고 효과적인 성장을 기대할 수 있다.

일부 시설들을 서로 조합하게 되면 그 효과가 극대화 되기도 한다. 하지만 여기에는 몇 가지 제약이 있다. 모든 도시 시설의 혜택에 대해 언급하는 것은 이 매뉴얼에서 다룰 수 있는 분량이 아니다. 하지만 모든 도시 시설에 대한 자세한 설명은 분명 백과 사전에 포함되어 있으므로 참고하도록 한다.



## 시설 파괴

도시 시설들은 파괴되기도 하고 시간이 지남에 따라 사라지기도 한다. 또한 적 스파이의 시보타주나 포격에 의해 피해를 입을 수도 있다. 민인 현금이 매우 급하게 필요하다면 도시 시설을 팔 수로 있다. 소규모 불가사의는 도시가 적에게 점령되는 즉시 파괴된다(도시 자체가 파괴되면 그 안에 있는 모든 것도 당연히 파괴된다).

## 사보타주

적 문명이 산어놓은 스파이들은 게이머의 도시에 있는 시설을 시보타주할 수 있으며 이는 게이머도 미친가지이다. 시보타주를 당하면 현재 생산 중인 아이템을 중단시킬 수도 있으며 현재 프로젝트에 투입된 방해의 절반을 파괴해버린 수도 있다.

## 시설 판매

현금을 급하게 모으려면 도시 화면을 열고 시설 목록을 살펴본다. 불가사의를 제외한 모든 시설은 판매할 수 있다. 팔려고 결심한 시설을 오른쪽 클릭하면 그 시설을 팔았을 때 얻을 수 있는 금액과 게이머의 모든 도시에서 같은 시설을 팔았을 때 얻을 수 있는 금액이 표시된다. 판매를 확인하려면 OK를 클릭한다. 판매된 시설은 도시에서 사라지며 판매 이익금은 국고로 들어간다.

돈이 급하게 필요할 때는 시설을 파는 것이 유용할 수 있다. 또한 적의 공격을 받고 있을 때 전혀 도사를 방어할 수단이 없거나 다시 되찾을 확률이 없을 때도 시설을 판매하여 피해를 최소화할 수 있다. 세계의 불가사의는 판매할 수 없다.

## 건설 기간 단축

경우에 따라 게이머는 어떤 시설이 완성될 때까지 20년 씩이나 기다릴 시간이 없을 수도 있다. 정부 형태에 따라 그하고 충분한 돈이 있을 경우 게이머는 돈을 지불하고 아이템을 한 텐 민에 완성 시킬 수 있다. 하지만 이런 식으로 급하게 일을 진행하면 큰 비용이 따르게 된다. 시간을 단축함에 따라 시민들에게 시간외 수당도 지급해야 하고 원자재 배달료 특급으로 외야 하므로 정상적으로 생산하는 것보다 4배의 비용이 들게 된다. 세계의 불가사의는 돈을 지불하여 건설 기간을 단축시킬 수 없다.

일부 정부 형태에서는 돈으로 건설 기간을 단축하는 것이 허용되지 않는 수도 있다. 이런 경우에는 인구 감소를 부릅쓸다면 보다 빨리 프로젝트를 완성시킬 수 있다. 작업 반장들이 운 Garrett과 방법을 동원하여 시민들에게 일을 빨리 추진할 것을 강요하게 됨에 따라 프로젝트는 빨리 완성될지 모르지만 시민들의 불만은 커질 수 밖에 없다. 결과적으로 프로젝트가 완성될 즈음엔 벌써 많은 시민들이 도시를 떠난 후가 된다(이 방법은 세계의 불가사의 건설에는 사용할 수 없다).

위의 두 방법을 사용하지 않고 건설 기간을 단축하려면 두 가지 방법이 있다. 도시 내에서 유닛을 해신시키면 그 유닛에서 나온 방해가 현재 진행 중인 프로젝트 건설에 투입된다. 또 다른 방법은 도시 반경 내에 있는 숲을 개간하는 것이다. 숲에서 얻어진 추가 방해는 곧바로 건설 프로젝트에 투입되게 된다.

건설을 기록적인 시간 내에 완성하는 또 다른 방법에는 리더를 사용하는 방법이 있다. 리더는 군대를 만드는데 사용할 수도 있지만 리더가 도시 안으로 들어오면 그 즉시 도시에서 건설 중이던 프로젝트가 완성된다. 리더는 그 과정에서 사라지게 되므로 한부로 남용할 수 있는 방법은 아니다. 이 방법은 세계의 불가사의를 빨리 전설할 수 있는 유일한 방법이기도 하다. 현재 게이머가 보유하고 있는 리더 목록은 군사 고문 화면에서 볼 수 있다.

건설 기간을 단축하여 완성된 아이템들은 다음 텐이 시작되면 서부터 사용할 수 있게 된다. 따라서 다음 텐이면 완성된 아이템을 서둘러 완성할 필요는 없다. 아이템이 언제 완성될지 알아보려면 도시 화면을 보면 된다. 완성될 때까지 남아 있는 텐의 수는 생산 바스 그리고 지도 화면에서 도시 아래쪽에 표시된다.

## 문화

문화에 대한 정의를 내리기란 어렵다. 문화는 어느 한 문명의 사회적 단결을 이끌어내는 것 다시 말해, 시민들로 하여금 그들이 자신보다 더 큰 무엇의 일부로 여기게 해주는 것이라 할 수 있다. 문화는 애국심, 외적에 대한 자랑 그리고 소속감 등에 기여한다. 뛰어난 문화는 다른 국가로부터 존경 받을 수도 있다.

도시의 문화적 힘에 기여하는 것은 여러 가지가 있다. 도시 시설, 특히 도서관이나 사원 같이 진리를 추구하는 시설은 도시의 문화에 크게 기여한다. 불가사의도 마찬가지이다. 또한 오래된 물건인수록 더욱 매력을 받게 되고, 결국 문화적 기여도도 커지게 된다.



아래는 각 건물들이 매 번마다 기억하는 문화 점수이다. 전쟁 중에는 문화적 기여도가 평소의 절반 수준으로 떨어진다.

도시 시설	
성당 (Cathedral)	3
클로세움 (Colosseum)	2
도서관 (Library)	3
궁전 (Palace)	1
연구소 (Research Lab)	2
사원 (Temple)	2
대학 (University)	4
소규모 불가사의	
아폴로 프로그램 (Apollo Program)	3
이전 의학 (Battlefield Medicine)	1
금지된 궁전 (Forbidden Palace)	3
영웅적 서사시 (Heroic Epic)	4
정보 기관 (Intelligence Agency)	1
철 기술 (Iron Works)	2
사관 학교 (Military Academy)	1
전략적 미사일 방어 (Strategic Missile Defense)	1
펜타곤 (The Pentagon)	1
월 스트리트 (Wall Street)	2

세계의 불가사의	
아담 스미스의 무역 회사 (Adam Smith's Trading Company)	3
코페르니쿠스의 천문대 (Copernicus' Observatory)	4
암 치료 (Cure for Cancer)	5
후버 댐 (Hoover Dam)	3
JS 바흐의 대성당 (JS Bach's Grand Cathedral)	5
레오나르도의 작업실 (Leonardo's Invention Workshop)	2
장수 (Longevity)	3
마젤란의 대항해 (Magellan's Great Voyage)	3
미켈란젤로의 대성당 (Michelangelo's Sistine Chapel)	4
뉴턴의 대학 (Newton's Great University)	5
SETI 프로그램 (SETI Program)	3
셰익스피어의 극장 (Shakespeare's Globe Theater)	5
손자병법 (Sun Tzu's Art of War)	2
콜로세스 (The Colossus)	3
대 도서관 (The Great Library)	5
알렉산드리아의 등대 (The Great Lighthouse)	2
만리장성 (The Great Wall)	2
공중 정원 (The Hanging Gardens)	4
맨해튼 프로젝트 (The Manhattan Project)	2
신탁 (The Oracle)	4
파라미드 (The Pyramids)	4
유엔 (The United Nations)	4
진화론 (Theory of Evolution)	3
민주 참정권 (Universal Suffrage)	4

문화의 혜택에는 무엇이 있을까? 문화는 도시의 문화적 영향력 범위를 넓혀주며 결국 게이머의 문명 전체의 문화적 우위에 기여한다. 제국 전체의 문화에 대해서는 다음 장에서 언급하기로 한다. 영향력 범위는 도시 관리에서 매우 중요한 부분이다.

도시의 문화적 가치가 높을수록 게이머의 영토(영향력 범위)도 확장된다. 영향력 범위 내에 있는 모든 타인은 게이머의 영토로 간주되며 만인 외부의 유닛이 그 안에 들어오면 밖으로 나갈 것을 요구할 권리가 있다. 게이머의 문명은 영향력 범위 내에 들어있으면서 게이머의 도시와 연결된 모든 전략 지원 및 시시템의 혜택을 누릴 수 있다(식민지도 필요 없음). 게이머의 영향권 내에 있는 모든 지형은 근처에 유닛이 있건 없건 항상 볼 수 있다. 그리고 광으로 다른 문명의 유닛들은 게이머의 영토 안에 건설된 도로 및 철도가 주는 이동 포인트 보너스 혜택을 누리지 못한다.

게이머는 항상 도시의 문화적 영향력 범위가 확장되도록 노력해야 하며 특히 변방 지역에 있는 도시인 경우엔 더욱 그렇다. 물론 방어도 중요하지만 일단 어느 정도 방어선이 구축되면 보다 문화적으로 도움이 되는 시설을 건설하도록 한다. 문화 발전은 서두를수록 좋다. 왜냐하면 시설이 오래될수록 문화에 기여하는 정도도 커지기 때문이다.

## 행복과 혼란

행복과 그의 반대 상태인 혼란을 이해하는 것은 매우 중요하다. 도시의 시민들은 행복, 민족, 불행, 저항의 네 가지 태도를 가질 수 있다. 첫 번째 도시의 첫 시민들은 민족스러운 상태에서 시작하게 된다. 도시의 인구가 늘어남에 따라 생활 자체가 점점 치열해지게 된다. 결국 게이머가 설정한 난이도 및 도시의 경제적 상황에 따라 일부 시민들은 불만을 느끼기 시작하고 불행을 표시하기도 한다. 인구가 증가하는 것에 맞춰 능동적으로 도시를 관리하지 않으면 얼마 끌지 않아 모든 시민이 불행한 상태에 놓이게 된다.

그다면 어떻게 하면 될까? 민족 이미 시민들이 혼란 상태에 놓여있다면 아래의 “질서 회복” 부분에서 언급한 방법을 통해 서둘러 조치를 취해야 한다. 하지만 게이머는 급한 상황이 발생하기 전에 미리 조치를 취해두는 것이 좋다. 게이머는 장기적인 시점에서 시민들의 요구를 미리 파악하여 그들이 요구를 해오기 전에 적절한 시설을 건설하는 등의 예방책을 써야 할 것이다.

여기서 시민들의 불행을 더욱 부채질할 수 있는 두 가지 특수한 조건이 있다. 하나는 현재의 정부 형태가 민주주의 또는 공화제와 같은 시민 대표 정치인 때이고 또 하나는 전쟁 근신도이다.





케이머가 전쟁에 보내는 시간이 많을수록, 시민들은 거기에 지쳐버리기 쉽다. 전쟁 균신도를 높이는 행동에는 아군 유닛을 적 영토에 배치했을 때, 적 유닛이 케이머의 영토에 들어왔을 때, 산전포고를 했을 때, 전부가 발생했을 때 등이 있다. 적으로부터 선전 포고를 받게 되면 오히려 전쟁 균신도가 줄어들게 된다. 이는 아마도 전쟁 발발 시기에 대한 불안한 기대 심리가 해소되기 때문인 것으로 보인다. 또한 케이머가 적의 도시를 점령하게 되면 그 도시의 시민들은 원래 국적을 계속 유지하게 된다. 그리고 그들은 자신의 원래 국가가 케이머와 전쟁을 하는 동안 불행한 상태에 놓인 화물이 크다.

## 저항

적 도시를 점령하면 그 도시의 인구 가운데 일부는 케이머의 지배에 저항하게 된다. 저항세력은 주변 지형에 배치하여 이를 시킬 수 없다. 저항을 해소하는 유일한 방법은 그 도시에 병력을 주둔시키는 것이다. 병력이 주둔하고 있으면 얼마 후 저항이 끝나게 된다. 케이머의 문화와 정부 형태 역시 저항이 끝나면 속도에 영향을 준다.

시민들이 저항할 확률은 그들의 민족성과 큰 연관이 있다. 예를 들어 로마 도시를 점령할 경우, 로마 시민들은 저항할 확률이 크다. 하지만 로마에 의해 빼앗겼던 도시를 다시 탈환하면 그 도시의 시민은 원래 케이머의 민족이기 때문에 저항을 하지 않을 것이다.



하지만 로마에 빼앗긴 후에 생겨난 시민들은 스스로를 로마인이라고 생각하기 때문에 저항할 수도 있다.

저항 세력이 진정할 때까지 걸리는 시간은 몇 가지 요소의 영향을 받는다. 뛰어난 문화를 가지고 있거나 개인의 자유를 보장해주는 정부 형태이거나 사치품이 풍부하다면 저항을 진정시키는데 큰 도움이 된다. 저항이 끝나더라도 시민들은 오랜 기간 동안 원래의 국적을 유지하게 된다. 시간이 지나고 나면 모두 케이머의 민족으로 흡수되며 국적도 바뀌게 된다.

도시 안에 저항 세력이 있으면 건설 시간을 단축할 수 없음을 주의하도록 한다.

## 혼란

“도시 관리 개념”에서 언급했듯이 행복한 시민보다 불행한 시민이 더 많을 경우, 도시는 혼란 상태에 빠지게 된다. 혼란 상태에 있는 도시에서는 생산이 완전히 중단된다. 만약 해발전소가 있다면 느슨해진 안전 수칙 때문에 원자로 사고가 발생할 수도 있다. 도시를 안정된 상태로 유지하는 것은 매우 중요하다.



행복한 시민보다 불행한 시민이 더 많아지면 도시는 혼란 상태에 빠지게 된다. 저항세력, 민족한 시민 그리고 전문가들은 비교 대상에서 제외된다. 질서가 회복되면 다음 턴부터 정상적으로 생산을 재개한다. 질서를 회복하려면 다음의 방법들을 사용하면 된다.



## 질서 회복

흔히에 빠진 도시의 질서를 어떻게 회복 할 수 있을까? 일단 시민을 행복하게 만들 때 사용했던 방법을 사용한다.

- 일하고 있는 시민을 빼내어 연예인으로 바꾼다. 연예인이 있으면 행복한 시민의 수가 증가한다. 전문가를 만들 때는 신망이나 자원이 부족해지지 않도록 주의한다.
- 문제가 발생한 도시를 사자들과 연결 시킨다. 사자들은 자원이 충분해지도록 시민들은 행복해지며 불행한 시민의 수를 줄여준다.
- 내정 고문 화면으로 가서 오락 비율을 높여준다.
- 게이머의 문명이 저지주의, 군주제 또는 공신주의 히에 지배되고 있다면 군사 치안을 이용해 질서를 높일 수 있다. 광역력이 1 이상인 소수의 군사 유닛을 도시에 군사 치안으로 주둔시킨다면 각 군사 유닛당 1명의 불행한 시민을 만족스럽 시민으로 바꿀 수 있다.

## 왕의 날

만일 도시의 시민들이 충분히 행복하다면(문명 전체가 아니라 어느 한 도시), 그들은 게이머의 통치를 축복하는 의미에서 축제를 연다. 시민들은 “왕의 날”을 선포하여 게이머의 통치가 가져다 준 번영에 대해 감사를 표한다. 이런 분위기를 조성한 조건이 계속 유지되면 게이머의 정부 형태에 따라 몇 가지 혜택을 누릴 수 있게 된다. 그런 혜택은 축제가 선포된 그 다음 턴부터 적용된다.

축제가 선포되게 하려면 몇 가지 조건이 충족되어야 한다:

- 도시에 불행한 시민이 한 명도 없어야 한다.
- 행복한 시민의 수가 만족한 시민의 수보다 많거나 같아야 한다.
- 인구가 6이상 되어야 한다.

예를 들어, 5명의 행복한 시민과 4명의 만족한 시민 그리고 0명의 불행한 시민이 있는 도시라면 축제를 즐기게 된다. 10명의 행복한 시민과 3명의 만족한 시민 그리고 1명의 불행한 시민이 있는 도시는 축제를 즐기지 않는다.

왕의 날이 지속되는 동안에는 도시의 부정 부폐와 낭비가 줄어들며 당명의 확률로 줄어든다. 또한 적이 선전 공작을 할 경우 실패할 확률이 높아지게 된다.





빙어를 제외하고, 게이머의 분명이 별 힘 없이 번성하려면 무엇이 필요한가? 답은 수익성 높은  
무역 네트워크, 과학 연구, 효과적인 정부, 강력한 문화 그리고 행복한 시민들이다.

### 제국 관리 개념

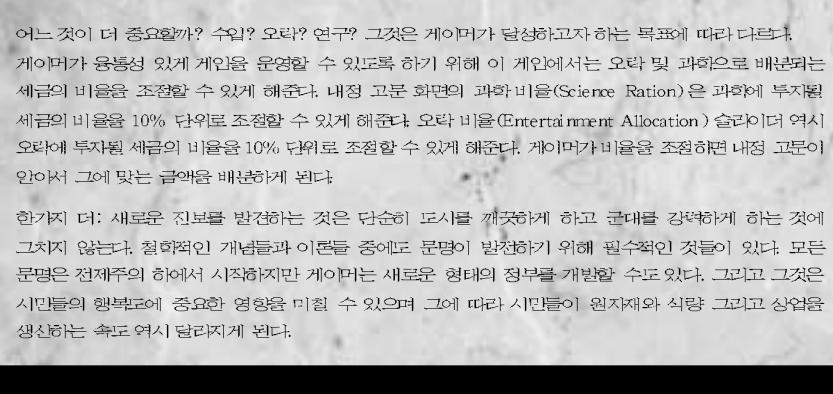
이전 장의 “도시 관리 개념”을 계속 이어가도록 하겠다. 각 도시의 상업 수입은 세금, 오락 그리고 과학  
연구로 분류된다.

세금은 도시 시설 관리, 유닛 지원 그리고 국고 저장 등의 용도로 사용된다. 세금은 기본적인 도시의  
서비스를 지원하고 유닛을 유지하는데 필요한 비용을 충당한다. 남는 돈은 국고로 들어가 저장된다.  
이전에 설명한 바와 같이 돈은 여러 곳에서 유동하게 사용될 수 있다.

오락 자금은 시민들의 행복도를 올려준다. 때때로 불행한 시민들을 즐겁게 해줄 필요가 있다. 이럴 때는  
오락 자금으로 배분되는 세금의 비율을 올려주면 질서를 되찾는데 큰 도움이 된다.

과학 자금은 연구를 지원한다. 새로운 정보를 얻으려면 누적된 연구가 있어야 한다. 새로운 발견은 더  
많은 지식을 얻을 수 있게 해준다. 민족 게이머의 도시에서 과학이 많이 생산되지 않으면 게이머의 분명은  
빨리 성장할 수 없다.





## 무역 네트워크

지금쯤이면 도시들과 사치품 및 전략 자원을 연결시키는 것이 매우 유용하다는 것을 알고 있을 것이다. 이제는 문명의 부여 네트워크 개념에 대해 알아보도록 하자.

전략 자원 또는 사치품(게이머의 영토 내에 있거나 시민지가 건설된 곳에 있는)과 도로로 연결된 도시는 해당 자원을 사용할 수 있게 된다. 그 도시는 전략 자원을 이용해 특별한 유닛을 만들 수도 있고 사치품을 통해 시민을 행복하게 해줄 수도 있다.

위에서 말한 도시와 연결된 다른 도시들도 그 자원들을 사용할 수 있다. 도로만 연결되면 충분에 도시가 있건 없건 그것은 별로 문제가 되지 않기 때문이다. 게이머의 제국 전체에 걸려있는 도로망은 게이머의 부여 네트워크의 기반이 된다. 물론 각 도시들은 전략 자원이나 사치품의 혜택을 한 번만 받게 되지만 남는 지원들은 모두 다른 문명과의 무역에 사용할 수 있다.

도로에 대해 주의할 점이 하나 있다. 만일 다른 문명과 전쟁 중이라면 적 영토를 지나는 도로는 지원 및 사치품 수송에 사용될 수 없다. 우호적인 상태에 있는 상대방이라면 별 문제가 없지만 전쟁 중이면 얘기가 달라진다. 그 결과 게이머의 부여 네트워크가 군대 군대 걸어지게 될 수도 있다. 따라서 항상 차선의 루트를 확보해두는 것이 중요하다.



두 도시 모두  
사치품과 연결  
되어 있다.

도로가 도시를 연결하는 유일한 방법은 아니다. 도시에 건설된 항구와 공항 역시 바다와 하늘을 가로지르는 도로 역할을 한다. 만일 두 도시에 모두 공항이 건설되어 있으면 그 도시들은 연결된 것으로 간주한다. 같은 바다에 접해있는 두 도시(두 도시 사이에 담합을 끝낸 해로가 존재해야 함)에 모두 항구가 건설되어 있어도 같은 효과를 볼 수 있다(바다에서의 무역은 천문학이 필요하며 대양에서의 무역은 자력 또는 항해술이 필요하다). 이런 연결들은 쪽 영토의 영향을 받는다:

다른 문명과도 전략 지원 및 사치품을 교역할 수 있지만 양 문명의 수도가 서로 연결되어 있어야만 가능하다:

## 연구비율

새로운 게임을 시작하면 수입의 일부분이 이미 연구에 투자되고 있다. 세금 수입이 연구 자금 및 오락 자금에 분배되는 비율을 조절하려면 우선 내정 고문 회면을 연다. 과학 비율 바의 양쪽 끝에 있는 [+] 및 [-] 버튼을 이용해 비율을 10% 단위로 조절한다. 바 극치를 보면 텐 미터 들어오는 국고의 수입과 지출이 표시된다. 끝으로 새로운 정보를 얻으려면 몇 번의 턴이 지나야 하는지 계산본인다:

만일 게이머가 문명 진보에 주의하고 싶다면 과학 연구에 투자되는 비율을 높이면 된다. 만일 도시 시설과 유닛을 급속도로 건설하려면 세금을 올려 유지 및 관리 비용을 충당해야 할 것이다. 다양한 비율을 적용해봐서 어떤 것이 가장 자신의 스타일에 맞는지 찾아보도록 하자.



## 오락비율

현재 게이머가 제공하는 사치품과 다양한 도시 시설 그리고 도시에 주둔하고 있는 병력으로도 시민들을 행복하게 해주지 못한다면 시민들의 오락에 투자될 자금의 비율을 높여주는 것도 한 방법이 될 수 있다. 세금 수입이 연구 지금 및 오락 지금에 분배되는 비율을 조절하려면 우선 내정 고문 화면을 연다.

오락 비율 비의 양쪽 끝에 있는 [+] 및 [-] 버튼을 이용해 비율을 10% 단위로 조절한다. 바 균처를 보면 떤마다 들어오는 국고의 수입과 지출이 표시된다. 곱으로 현재의 지금 수준으로 얼마나 많은 “웃는 얼굴”이 생겨나는지 계산된다.

## 부정 부패

게이머가 도시로부터 얻는 상업 수익은 생산이 낭비의 영향을 받는 것과 마찬가지로 부정 부패의 영향을 받게 된다. 제국이 넓은 지역에 걸쳐 자리를 잡게 되면 변경 지역의 도시에서 부정 부패가 발생하여 도시의 세금 수입이 줄어들게 된다. 정부가 발달되고 제국의 규모가 작을수록 부정 부패가 발생할 확률은 줄어든다.



부정 부패

상업

특정한 도시 시설을 건설하거나 급지된 궁전 같은 소규모 불가시의를 건설하고 보다 발달된 형태의 정부가 들어서면 부정 부패를 줄일 수 있다.

## 전쟁 근심도

전쟁 중에는 농민이 가장 큰 피해를 본다는 만은 사실이다. 장기간 전쟁이 계속되면 시민들은 지치게 된다. 이런 효과를 전쟁 근심도라고 한다. 공화제나 민주주의 같은 시민 대표 정치에서는 시민들이 자신의 의견을 자유롭게 발표할 수 있기 때문에 전쟁 근심도가 더욱 심각해진다.

전쟁 근심도는 몇 가지 요소에 의해 증가된다. 전쟁 근심도를 높이는 행동에는 아군 유닛을 죽였을 때에 배치했을 때, 적 유닛이 게이머의 영토에 들어왔을 때, 선전포고를 했을 때, 전투가 발생했을 때 등이 있다. 적으로부터 선전 포고를 받게 되면 오히려 전쟁 근심도가 줄어들게 된다. 이는 아마도 전쟁 막바지 시기에 대한 불안한 기대 심리가 해소되기 때문인 것으로 보인다.

## 정부

제국 관리에 있어서 또 하나의 혁신적인 도구는 바로 게이머가 분명을 통치하는 정부의 형태이다. 모든 분명은 천제주의 하에서 시작되지만 지적인 진보를 통해 다양한 형태의 정부를 개발하게 된다. 새로운 형태의 정부를 개발하게 되면 게이머는 혁명을 통해 정부 형태를 바꿀 수 있다.

부정부 상대는 게이머가 통제권을 잃었을 때 생겨난다. 이는 게이머가 고의로 혁명을 일으키거나 시민들의 혼란으로 인해 게이머의 정부가 전복되었을 때 발생하는 현상이다. 시민들의 혼란은 상황이 개선되지 않는 한 계속된다. 어찌되었건 시간이 지나면 두 경우 모두 인정 되찾게 된다. 안정이 된 다음 몇 번의 텐이 지나면 대화상자가 나타나 현재 사용할 수 있는 정부의 형태를 보여준다. 원하는 것을 선택하면 곧바로 새로운 정부의 통치가 시작된다.

정부의 형태에는 다섯 가지가 있다. 천제주의, 군주제, 공화제, 공산주의, 민주주의가 그것들이다. (게이머의 진행 스티어링에 따라 반드시 이 순서대로 개발되지 않을 수도 있다). 공화제와 민주주의는 경제적인 관점에서 봤을 때, 가장 발달된 형태의 정부이지만 게이머의 군사력에 많은 제약을 준다.



다른 형태들은 경제, 문화적 자유 그리고 군사적 융통성의 세 가지 요소에 각각 다른 비중을 두게 된다. 이들을 간단하게 요약해보면 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 시민들에게 자유를 많이 줄수록 게이머를 위해 전쟁에 나가길 꺼려하는 대신 경제적으로는 부유해질 수 있다.

점령한 도시의 저항 세력은 시간이 지나면 해결되지만(특히 게이머의 문화가 이전 국가의 것보다 더 발달된 것인 경우) 그 도시의 이전 정부 형태와 새로운 정부 형태 사이의 차이는 저항 세력이 찾이드는데 걸리는 시간에 영향을 줄 수 있다. 일반적으로 정복 세력의 정부 형태가 더 발달된 것 인수록 저항 기간은 짧아지게 된다. 반면에 너무 낮은 수준의 정부 하에 있던 시민들은 오히려 새로운 정부에 적응하는데 시간이 더 걸린 수도 있다.

정부 형태는 선전 공작에도 비슷한 영향을 준다. 민인 게이머의 정부가 다른 문명보다 더 많은 개인의 자유를 보장하고 경제적으로도 부유하다면 적의 선전 공작은 별 효과를 보지 못할 것이다.

## 무정부 상태

부정부 상태는 게이머의 문명에 일시적으로 중앙 정부가 존재하지 않게 된 상태를 뜻한다. 이 상태에서 게이머는 유닛의 이동을 컨트롤할 수 있고 도시들로 자체적으로 운영되지만 몇몇 중요한 기능들이 완전히 정지되어버리는 결과를 낳는다.

군사 치안 (Military police) : 무정부 상태에서는 군사력을 동원해 혼란을 진압할 수 없다.

부정 부패 및 낭비 (Corruption and waste) : 부정 부패가 극에 달하게 된다. 그 결과 도시 시설에 대한 관리비 지출도 없어지지만 세금 수입도 전혀 없게 된다.

생산 (Production) : 도시에서는 식량을 제외한 그 어느 것도 생산하지 않는다. 건설 시간을 단축시키는 것도 불가능하다.

과학 (Science) : 세금 수입이 없으므로 과학 연구도 진행되지 않는다. 과학 비율을 조절해도 아무런 효과가 없다.

지원 (Support) : 게이머의 모든 유닛들에 대한 지원 비용이 들지 않는다.

## 특수 조건:

- 무정부 상태가 계속되면서 시민들이 효율적으로 일할 수 있게 된다. 그 결과 식량을 2개 이상 생산하는 지역의 경우 식량을 1개씩 적게 생산한다.
- 일꾼의 작업 속도가 50% 감소한다.

## 전제주의

절대적인 권력을 가지고 통치하게 된다. 시민들은 불만이 있어도 군대의 위협 때문에 어쩔 수 없이 따르게 된다. 경제 및 개인의 자유를 극도로 제한하면서 생산성이 최소로 떨어지게 된다. 하지만 절대적인 권력을 가지고 있으므로 전쟁을 수행하기엔 유리하다.

군사 치안 (Military police) : 도시마다 2개의 군사 유닛을 배치하면 평온을 유지할 수 있다. 각 군사 유닛마다 1명의 불행한 시민을 만족한 시민으로 바꿔준다.

부정 부패 및 낭비 (Corruption and waste) : 부정 부패와 낭비가 매우 심하다. 수도에서 멀리 떨어진 도시일수록 부정 부패로 인한 상업적 손해가 커지며 낭비로 인한 방패 생산량도 감소된다.

생산 (Production) : 게이머는 도시의 프로젝트 건설 기간을 아무런 비용 없이 단축시킬 수 있다. 하지만 협력에 의한 강제 노동은 시민들로 하여금 도시를 떠나게 만든다.

자원 지원 (Resource support) : 전제주의 힘에서 게이머의 철권 통치는 각 도시마다 4개의 유닛을 지원 없이 유지할 수 있도록 해준다. 그 이상의 유닛은 턴마다 1개의 금을 필요로 한다.

## 특수 조건:

- 시민들의 생산성이 떨어진다. 난일 어떤 지역에서 2개 이상의 자원을 생산할 수 있다면 자원 및 자원의 종류에 관계없이 생산량이 1씩 줄어든다.
- 군사적 비상시태가 발생하면 각 도시마다 2명의 시민을 징집하여 고별 유닛을 만들 수 있다 물론 이 경우 시민의 반발이 있을 수 있다.



## 도시 크기에 대하여

- 마을은 인구가 6 이하이다.
- 도시는 인구가 7-120이다.
- 대도시는 인구가 12 이상이다.

## 공화제

케이머는 케이머가 통치하는 문명에 속해있는 여러 도시 국가의 대표자들로 구성된 의회 위에 군림하게 된다. 각 도시는 독자적인 국가의 형태를 떠지만 여전히 케이머가 통치하는 공화국의 일부이다. 시민들은 케이머가 그들의 요구에 따라 통치한다고 생각한다. 그들은 상당한 개인적, 경제적 자유를 누른다. 이는 곧 향상된 세금 수입으로 나타나게 된다. 군사 분쟁은 별로 환영 받지 못하며 케이머의 정부가 모든 군사 유닛에 대한 지원을 부담해야 한다.

군사 치안 (Military police) : 군사 치안이 존재할 수 없다.

부정 부패 및 낭비 (Corruption and waste) : 디스 문제가 되긴 하지만 군주제에서 민족 신각 하지는 않다. 부정 부패와 낭비는 군주제에서 상당히 신각한 문제지만 전제주의보다는 낫다. 수도에서 멀리 떨어진 도시인수록 부정 부패로 인한 상업적 손해가 커지며 낭비로 인한 망폐 생신량도 감소된다. 또한 도시의 수가 늘어날수록 부정 부패와 낭비로 신각해진다.

생산 (Production) : 케이머는 돈을 지불하여 현재 진행되고 있는 프로젝트의 건설 기간을 단축 시킬 수 있다.

자원 지원 (Resource support) : 무료로 유지되는 유닛이 없다. 각 유닛은 매 턴마다 1개의 금을 필요로 한다.

특수 조건:

- 공화제 하에서 시간들은 모든 터널에서 상업 지원을 1개 더 생산해낸다.
- 군사적 비상시태가 발생하면 각 도시마다 1명의 시민을 징집하여 보병 유닛을 만들 수 있다. 물론 이 경우 시민의 반발이 있을 수 있다.
- 전장 근신자가 시민들의 행복지에 큰 영향을 준다.

## 공산주의

케이머는 공산주의 정부의 수장이며 집권당의 후원 아래 문명을 통치하게 된다. 이런 형태의 정부는 전제주의보다는 생산성이 좋지만 당의 경직된 관행으로 인해 개인 및 경제적 자유는 제한되며 세금 수입도 감소된다. 장점으로는 지구당의 통제로 인해 부정 부패가 없으며 비밀 경찰이 존재하여 시민의 불만을 잡채울 수 있다. 또한 보안 병력이 많기 때문에 뛰어난 스파이를 발굴해낼 수 있다.



**군사 치안 (Military police) :** 각 도시마다 4개의 군사 유닛을 두고 계엄령을 선포할 수 있다. 각 유닛마다 1명의 불행한 시민을 만족한 시민으로 바꿔준다.

**부정 부패 및 낭비 (Corruption and waste) :** 다소 문제가 되긴 하지만 군주제에서 민족을 신각하지는 않다. 경제를 국가에서 통제하므로 상업 및 빙개의 손상이 평준화되어 있다. 따라서 수도와의 거리는 영향을 주지 못한다. 도시의 수가 늘어날수록 부정 부패와 낭비도 신각해진다.

**생산 (Production) :** 게이머는 도시의 프로젝트 건설 기간을 아무런 재정적 비용 없이 단축시킬 수 있다. 하지만 강압적인 정책은 시민들로 하여금 도시를 떠나게 만든다.

**자원 지원 (Resource support) :** 중앙 집중적인 군사 산업 연합체가 각 마을마다 2개, 도시마다 4개 그리고 대도시마다 8개의 유닛을 지원한다. 그 이상의 유닛은 매 턴마다 1개의 금을 필요로 한다.

#### 특수 조건:

- 공산주의 정부 하에서는 첨보 인구의 성공률이 높아진다.
- 군사적 비상사태가 발생하면 각 도시마다 2명의 시민을 징집하여 보병 유닛을 만들 수 있다. 물론 이 경우 시민의 반발이 있을 수 있다.

## 민주주의

게이머는 현대 민주주의 정부의 선출된 지도자로서 통치하게 된다. 시민들은 자신들이 게이머를 뽑아주었기 때문에 통치를 할 수 있다고 생각한다. 민주주의 정부 하에서는 최대한의 자유가 보장되며 경제적 생산 및 세금 수입이 극대화된다. 하지만 시민들의 목소리로 커져서 국가 재정이 어떤 식으로 국민 복지에 사용되어야 하는지 인원이 간접한다. 군사력을 유지하려면 많은 경제적, 정치적 비용이 듣는다.

**군사 치안 (Military police) :** 군사 치안이 존재할 수 없다.

**부정 부패 및 낭비 (Corruption and waste) :** 민주주의의 가장 큰 장점은 부정 부패와 낭비를 없앨 수 있다는 점이다. 최소한의 부정 부패와 낭비가 존재한다.

**생산 (Production) :** 게이머는 돈을 지불하여 현재 진행되고 있는 프로젝트의 건설 기간을 단축시킬 수 있다.

**자원 지원 (Resource support) :** 무료로 유지되는 유닛이 없다. 각 유닛은 매 턴마다 1개의 금을 필요로 한다.

#### 특수 조건:

- 민주주의 하에서 시민들은 모든 타일에서 상업 자원을 1개 더 생산해낸다.
- 부철한 애국심과 강한 민주주의 전통으로 인해 선거 공적이 전혀 효력을 발휘하지 못한다.
- 일꾼들의 작업 속도가 50% 향상된다.
- 군사적 비상사태가 발생하면 각 도시마다 1명의 시민을 징집하여 보병 유닛을 만들 수 있다. 이 경우 상당한 시민의 반발이 있을 수 있다.
- 전쟁 근신도가 시민들의 행복도에 신각한 영향을 준다. 전쟁이 너무 오랫동안 지속되면 무정부 상태에 빠지게 된 수도 있다.

## 문화

11장에서 우리는 각 도시의 문화를 어떻게 창조하고 발전시키는지에 대해 얘기했다. 여기서 우리가 다루고자 하는 것은 게이머의 문명 전반에 걸친 문화 등급과 그에 따른 효과이다. 모든 도시들의 문화 등급을 합하면 게이머의 전체 문화 등급이 된다. 문화 등급은 여러 가지 요소에 의해 영향을 받는다. 여기에는 과학적 발달과 정부 형태도 포함된다.

다른 문명의 도시를 접경하게 되면 그 도시의 시민들이 저항을 멈추고 게이머의 통치를 받아들이게 될 때까지 시간이 걸리게 된다. 그 시간은 게이머의 문화가 그들의 기존 문화에 비해 어떤 수준인가에 많이 좌우된다. 뛰어난 문화를 가지고 있다면 이민족을 융화시키는데 걸리는 시간이 짧아지게 된다.

게이머가 외교 협상을 벌일 때, 상대 지도자가 게이머에 대해 갖게 되는 태도 역시 양 문명간의 상대적인 문화적 힘의 차이에 따라 많이 좌우된다. 민족 게이머의 문명이 훌륭하다면 보다 쉽게 우호적인 관계를 유지할 수 있게 된다.

끝으로 어느 한 문명이 암모职业技术으로 우월하여 적의 도시가 자진하여 합류해오는 경우가 있을 수도 있다. 또한 우월한 문명의 세력권 근처에 위치한 적의 도시가 아무런 조치를 취하지 않았는데도 망명을 해오는 경우도 생길 수 있다.



## 국적

시민 또는 유닛의 국적에 대해서는 이전에도 여러 번 언급은 되었지만 한번도 제대로 설명한 적은 없다. 국적은 글자 그대로 시민 또는 유닛이 태어나거나 생신된 문명을 의미한다. 예를 들어 설명해보자.

케이머가 그리스를 통치하고 있다고 가정해보자. 케이머의 도시에 사는 시민들은 그리스 시민이 된다. 케이머의 모든 유닛들 역시 그리스 유닛이 된다. 여기까지는 간단하지만 도시와 유닛의 주인이 바뀌기 시작하면 복잡해진다.

만일 케이머가 이웃에 있는 미국의 일군을 생포했다면 그 일군은 케이머가 마음대로 조종할 수 있다. 하지만 그 일군의 국적은 여전히 미국이다. 유닛은 이전의 국적을 계속 보존하게 된다. 미국의 지도자와 무역 거래를 하게 되면 아마도 그 쪽에서는 케이머가 생포한 미국 국적 일군의 반회를 요구할 가능성이 크다. 이는 개척자를 포함한 다른 모든 유닛에도 적용된다.

그렇다면 도시는? 예를 들어 프랑스가 신경을 거슬리게 해서 본보기로 프랑스의 도시인 루엔을 점령했다고 가정해보자. 도시는 케이머의 소유가 된다. 즉, 그리스 도시가 되는 것이다. 하지만 루엔의 시민들은 자신들이 그리스 시민이 아닌 프랑스 시민이라는 것을 잘 알고 있다. 따라서 케이머는 한 도시 가득한 프랑스 시민을 통치하게 되는 것이다. 그 중 일부는 저항을 할 수도 있다. 시간이 지나면 저항 세력을 진정시키고 각종 작업에 투입할 수도 있게 된다. 하지만 그래도 역시 그들은 프랑스 시민이다.

루엔을 한 동안 보유하고 있으면 도시가 성장하게 된다. 케이머의 통치권에 생겨난 시민들은 모두 그리스 시민이 된다. 따라서 루엔에는 두 가지 국적을 가진 시민들이 평화롭게 공존하게 되는 것이다. 그리고 더 많은 시간이 지나면 결국 루엔의 프랑스 시민들도 그리스 시민으로 국적이 바뀌게 된다(몇 세대가 지난 것으로 생각하면 된다). 그렇게 되기까지 걸리는 시간은 다양한 요소에 의해 결정되는데, 특히 케이머의 문화 수준이 가장 큰 요소이다.

여기서 만일 프랑스가 부녀로 루엔을 탈환해 있다고 생각해보자. 프랑스 시민들이 케이머에게 저항했듯이, 루엔의 그리스 시민들 역시 프랑스에 저항하게 될 것이다. 루엔에 남아 있던 프랑스 시민들은 당연히 전혀 저항을 하지 않을 것이다.



# 외교 및 무역



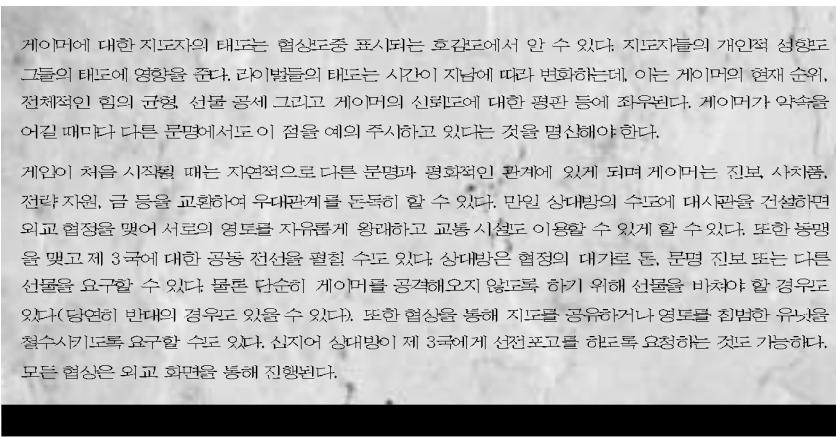
“모든 이를 만족시킬 수는 없다. 하지만 무역로를 지배하여 세계를 꼼꼼하게 만들면 그런 것은 별로 상관없다.”

케이머는 다른 문화권과 세계를 공유한다. 민인 케이머가 확장주의적이고 케이머의 문명이 큰 대륙에 위치하고 있다면 개인 초반부터 라이벌과 만나게 될 수도 있다. 민인 케이머가 작은 대륙 인에 갇혀있고 확장 보다는 도사를 개발하는데 더 치중한다면 몇 세기가 지나야 다른 문명을 만나게 될 것이다. 케이머가 호전적으로 상대를 대할 것인지 아니면 평화적으로 대화를 시작할 것인지는 전적으로 케이머의 취향에 달려있다. 이 점은 주변 국가와의 외교 및 무역에 대한 설정이다.

## 외교 개념

케이머가 아무리 독자 노선을 걷는다 해도 결국은 다른 문명과 만나게 된다. 일단 라이벌 문명과 접촉을 하고 난 후에는 언제든지 상대방 유닛을 오른쪽 클릭하거나 정보 버스의 외교 버튼을 사용하거나 외교 고문 화면에서 상대방 지도자의 얼굴을 클릭하는 방법으로 상대방과 대화를 할 수 있다.

개인에 참여하고 있는 다른 모든 문명은 케이머와 협상을 하는 동안 어떤 태도를 취하게 된다. 라이벌의 태도는 매우 우호적인 것에서부터 호전적인 것에 이르기까지 다양하다.



## 외교활동

케이머는 다양한 옵션을 제공하는 외교 화면을 통해 외교 활동을 벌이게 된다.

라이벌 지도자를 만나면 케이머의 고문들이 보좌를 하게 된다(외교 화면 오른쪽 위). 그들은 상대방에 대한 모든 도움이 될만한 정보를 제공해준다. 힘겨운 협상에서는 고문들의 조언이 큰 도움이 될 수도 있다. 추가 조언을 얻고 싶으면 'More' 버튼을 클릭한다.

상대방의 수고에 대시판을 보유하고 있다면 그곳을 통해 매우 중요한 정보를 얻을 수 있다. 대사관이 있으면 상대방의 다른 문명들과의 외교 관계를 외교 고문의 보고서에서 읽어볼 수 있다. 군사 고문은 대시판을 통해 상대방의 군사력에 대한 정보를 제공한다.

## 기분 및 성격

모든 협상의 결과는 상대방의 기분(외교 화면에 표시된다)에 따라 크게 좌우된다. 상대방의 기분은 진노함(furious), 귀찮음(annoyed), 조심스러움(cautious), 공손함(polite), 정중함(gracious) 등이 될 수 있다.



대부분의 협상은  
이렇게 시작된다.

상대 지도자의 기분은 그/그녀의 성격과 각 문명의 비교 우위, 그리고 각자의 문명이 전세계에서 차지하는 위치 등에 좌우된다. 또한 과거 서로에게 어떤 식으로 대했는가로 영향을 주게 된다.

상대 지도자의 기분은 그들의 문화 믿음이나 다양하다. 기본 성향에는 오만함(arrogant), 공격적(aggressive), 이성적(reasonable), 확장주의적(expansionist), 고립주의적(isolationist), 예술적(artistic), 뇌페적(decadent), 자만함(overconfident), 완벽주의적(perfectionist), 신중함(cautious) 등이 있다. 케이머는 위의 성격들을 한 번씩은 다 만나게 될 것이다. 라이벌들은 역사상의 인간과 마찬가지로 항상 이성적으로 행동하지 않는다. 아주 사소한 문제를 가지고 전쟁을 시작할 수도 있고 평화 협상의 대가로 떠벌리 없는 요구를 하기도 한다. 허점을 치는 경우도 있다.

민인 케이머가 다른 문명과의 약속을 깨 경우 이는 곧바로 다른 문명들에게도 알려지게 되며 결국 케이머의 평판에 악영향을 미치게 된다.

## 평판

케이머의 평판은 케이머의 흐트러짐과는 별 상관이 없다. 오직 다른 문명과의 약속을 얼마나 잘 지키는가에 의해 좌우된다. 농맹이나 협상을 어기면 국제사회에서 케이머의 평판은 나빠지게 된다. 적의 도시를 무자비하게 파괴하거나 무역 협정을 통해 상대방 영토로 진입할 권한을 얻은 다음, 대포를 상대의 도시 근처에 배치시켜 놓고 기습 공격을 감행했다면 케이머는 최악의 평판을 얻게 될 것이다. 첨보 활동 역시 그 성과와 관계없이 평판에 악영향을 미친다.



상대방들은 게이머의 행동에서 많은 것을 배우며 이에 따라 게이머에 대한 기대치고 바뀌게 된다. 만일 습관적으로 협정을 위반한다면 다른 지도자들도 게이머를 똑같이 대하게 될 것이다. 다시 다른 지도자들과의 약속을 잘 지켜나간다면 게이머의 평판은 오랜 기간에 걸쳐 조금씩 만화될 수 있다. 다른 문명의 신뢰를 회복하는 길 만이 평판을 원래대로 되돌릴 수 있다.

## 대사관

다른 문명과 연락을 취할 수 있고 문서(Writing)로 개발되었다면 대사관을 건설할 수 있다. 게이머의 외교관들은 상대 문명의 수도에 사무실을 열고 그쪽 지도자와 공식적인 연락을 취할 수 있게 해준다. 대사관이 있으면 상대방의 도시에서 문명 진보를 흡수할 수도 있다.

앞에서 언급했듯이 대사관을 건설하고 나면 상대방에 대해 훨씬 많은 정보를 얻을 수 있게 된다. 외부 고문은 대사관이 건설된 문명에 대해 더욱 충실히 조언을 해줄 수 있다. 또한 게이머의 군사 고문은 대사관을 통해 상대 문명의 군사력을 완전히 파악할 수 있다.

## 대사관 건설

대사관을 건설하려면 게이머의 수도에 있는 외부부 아이콘을 더블 클릭한다. 메뉴가 열리면서 지금까지 연락을 취한 문명 가운데 현재 전쟁 상태에 있지 않고 대사관이 아직 건설되지 않은 문명들의 목록을 보여준다. 각 국가에 대사관을 건설하는 비용 역시 메뉴에 포함되어 있다. 대사관을 건설하고자 하는 문명을 선택한다.



대사관은 한번 건설해놓으면 다시 건설할 필요가 없다. 상대문명과 전쟁을 하게 되어 대사관이 문을 닫아도 전쟁이 끝나면 활동을 재개할 수 있다. 전쟁 기간 동안에는 대사관을 통한 정보 수집이 불가능하다(스피어가 있다면 가능).

## 외교활동

대사관이 건설되면 곧바로 이를 활용할 수 있다. 게이머의 외교관들은 대사, 사절단 그리고 정보 수집가로 활동한다. 게이머는 상대방의 수도를 조사(실패하거나 문제를 일으키지 않음)하거나 외교 고문의 보고서를 통해 상대 문명에 대한 새로운 정보를 살펴볼 수 있다.

나중에는 상대방의 수도에 위치한 대사관 아이콘을 더블 클릭하여 사용 가능한 외교 활동 목록을 열어볼 수 있게 된다(상대방 역시 게이머에게 똑같은 행동을 취할 수 있음을 명심한다).

도시 조사 (Investigate a city) : 외교관들이 게이머가 선택한 도시에 대한 정보를 수집하도록 한다. 조사가 끝나면 게이머는 조사 대상이 되었던 도시의 도시 화면을 볼 수 있게 된다. 이 화면에서 상대방의 도시에 어떤 방어 유닛이 있는지, 어떤 시설물이 건설되었는지 알 수 있다. 도시 화면을 나가면 다시 지도 윈도로 돌아간다(처음 대사관을 건설했을 때는 아무런 위험 부담 없이 적의 수도를 조사할 수 있다).

기술 훔쳐오기 (Steal a technology) : 외교관들이 상대방의 문명 진보를 흡수하도록 한다. 게이머는 외교관들의 활동을 3단계로 조절할 수 있다. 그들에게 자금을 많이 제공할수록 성공 가능성이 높아진다.

## 외교관계

외교 관계 및 협정에는 다양한 경우가 있다. 하지만 가장 기본적인 관계는 결국 전쟁과 평화 중의 하나가 된다. 전쟁은 별 다른 설명이 필요 없는 상태라 할 수 있다. 다른 문명과 평화 관계에 있다면 (처음 만날 때는 평화 관계로 시작한다) 다양한 거래 및 협정이 가능하다. 모든 협정은 양쪽 모두의 행동 유닛의 이동 및 위치 그리고 대외 평판 등에 영향을 미치게 된다. 각 협정 및 관계에 대한 간략한 설명은 다음과 같다.

## 평화

평화 협정은 이론적으로 영구적인 합의 사항이다. 게이머와 게이머의 리아벌은 서로를 공격하거나 서로의 영토에 군사 유닛을 들여보내지 않기로 합의한다. 각 문명의 영토는 모든 도시들의 영향력 범위를 할편 것이 된다. 평화 협정을 어기고 영토에 진입한 유닛은 즉각 후퇴하도록 요구할 수 있으며 만일 이를 이행하지 않으면 협정을 위반한 것이 된다.

평화 협정은 어느 한쪽과 오랜 기간동안 편안한 관계를 유지하고자 할 때 유용하다. 평화 협정을 맺은 상태에서는 그 쪽으로 상대방 유닛이 귀찮게 굴지도 않으며 게이머의 도시 근처에 군사 유닛을 배치하는 등의 행위도 하지 않기 때문이다. 이는 게이머에게도 똑같이 적용되어 상대방의 영역 내에 군사 유닛을 파견할 수 없게 된다. 평화 협정은 대사관이 있을 경우, 또 다른 협정을 맺을 수 있도록 해주며 무역도 가능하게 해준다.



## 군사 동맹

우호적인 문명에 대사관을 건설하고 나면 공동의 적에 대한 군사 동맹을 맺을 수 있다. 군사 동맹은 20년 동안 지속된다. 그 기간이 끝나면 아무런 문제 없이 동맹 관계를 청산할 수 있다. 동맹 관계를 끝내고 제 3국과의 전쟁 상태는 계속된다. 그 쪽과의 관계는 다른 협상을 통해 해결해야 한다. 반면, 동맹국 중 어느 한쪽이 전쟁 중이던 상대와 평화 협정을 맺으면 동맹은 깨지게 된다.

어떤 이유에서건 동맹을 깨는 행위는 모든 문명으로부터 지탄을 받게 된다. 만일 제 3국과 평화 협정을 맺거나 동맹국을 공격하게 되면 평판에 매우 심각한 타격을 입게 된다. 평판에 손상을 입지 않고 동맹관계를 끝내려면 20년이 지나길 기다려야 한다.

## 통행권

게이머는 대사관을 통해 상대방과 통행권 협정을 맺을 수 있다. 통행권 협정은 양 문명의 유닛이 상대방의 영토 내에서 자유롭게 왕래할 수 있도록 한다. 여기에는 상대방이 건설해 놓은 도로 및 철도를 사용할 수 있게 하는 내용도 포함된다.

통행권 협정은 20년 동안 지속된다. 20년이 지나면 아무런 문제 없이 협정을 취소할 수 있다. 통행권 협정을 이용해 군사 유닛을 배치시켜 놓은 후 기습 공격을 감행하는 것은 최악의 배신으로 여겨진다. 그런 식으로 우방국을 공격하면 게이머의 평판은 거의 회복 불능 상태에 빠지게 된다. 통행권 협정을 안전하게 취소하려면 20년이 지나길 기다려야 한다.

## 무역 금지령

민족주의가 개발되고 대사관도 건설되었다면 게이머는 상대방과 무역 금지령을 합의 볼 수 있다. 무역 금지령은 양 국의 전략 지원 또는 사치품을 특정한 제 3국과 교역하지 않기로 하는 협정이다. 무역 금지령은 선전포고는 아니지만 간혹 이에 대한 반발로 선전포고가 선언될 수도 있다. 무역 금지령은 20년 동안 지속된다. 20년이 지나면 아무 문제 없이 협정을 취소할 수 있게 된다.

## 상호 방위 조약

양 문명이 대사관을 통해 평화 협정을 맺고 있으며 어느 한쪽에서 민족주의를 개발했다면 상호 방위 조약을 체결하는 것이 가능하다. 상호 방위 조약은 어느 한쪽이 제 3국으로부터 공격을 받게 될 경우 원조를 제공할 것을 약속하는 것이다. 즉, 게이머의 우방국이 공격을 받으면 그쪽에서는 게이머로부터 군사적 지원을 기대한다는 것이다. 그리고 게이머 역시 우방국으로부터 군사적 원조를 기대할 수 있다.

이 조약은 20년 동안 지속된다. 20년이 지나면 아무런 문제 없이 조약을 취소할 수 있다. 상호 방위 조약을 취소한다고 해서 제 3국과의 전쟁 상태가 끝나는 것은 아니다. 그 부분은 다른 협상을 통해 해결해야 한다.

상호 방위 조약을 어기는 것은 모든 문명들에 의해 심각한 배신 행위로 여겨지게 된다. 만일 게이머가 우방국을 공격하고 있는 국가와 평화 협정을 맺으면 이 역시 평판에 큰 악영향을 미치게 된다. 뒷날 없이 조약을 취소하려면 기간이 끝날 때까지 기다려야 한다.

## 전쟁

이 상태는 게이머의 유닛과 상대방의 유닛이 만나는 즉시 전투가 발생할 수 있음을 의미한다.

전쟁은 자기 방어, 단순한 유통 또는 정복 욕구 등과 같은 매우 다양한 이유로 인해 시작된다. 전쟁 선로는 협상 협정 상대방의 잘못된 유닛 이동 또는 기습 공격 등에 대한 후속 조치로 행해질 수 있다. 게이머와 전쟁을 벌이는 문명은 상호 방위 조약이나 군사 동맹 등을 통해 주변 국가들로 싸움에 끌여들리려 할수 있다.



Foreign Advisor  
We have declared war on the Russians.

결국 일은  
지질렀군.



일단 전쟁이 시작되면 상대방 지도자는 게이머를 원수 같은 쪽으로 여기게 된다. 이는 협상을 통해 평화 협정을 체결할 때까지 계속된다. 게이머는 모든 전쟁 교전국과 일일이 따로 평화 협정을 맺어야 한다(이미 평화 협정을 맺은 국가의 동맹국이라 해도). 만일 로마와 그리스가 동맹을 맺고 게이머와 전쟁을 치렀다면, 게이머는 로마와 평화 협정을 맺음과 동시에 별도로 그리스와 평화 협정을 맺어야 한다.

## 무역 협정

다른 문명과 지속적인 무역 관계를 맺고 싶다면 협상을 통해 이를 분명히 해야 한다. 만일 양국의 수도가 서로 연결되어 있다면 전략 자원을 교역할 수 있게 된다. 이 방법을 통해 게이머는 자국내 영토에서 구할 수 없는 귀한 자원을 확보 할 수 있다. 또한 사치품 교역을 통해 인사적으로 시민들의 행복도를 높여줄 수 있다. 모든 무역 협정은 20년 지속(도중에 전쟁이 발생하지 않으면)되며 20년이 지나면 다시 재협상하게 된다.

## 협상

상대 지도자와 협상을 시작하려면 우선 해당 문명과 연락을 해야 한다. 상대방과의 연락은 서로의 유닛이 만나기만 하면 된다. 또한 게이머는 연락이 달은 지도자들로부터 그들이 가지고 있는 다른 문명과의 연락망을 얻을 수도 있다. 한번 연락망이 구축되면 계속 없어지지 않고 유지된다. 게이머는 다른 지도자들에게 다음과 같은 방법으로 연락을 취할 수 있다:

- 상대방의 유닛을 오른쪽 클릭한 다음 연락(Contact) 옵션을 선택한다.
- 외교 고문 화면에서 연락하고자 하는 지도자와 얼굴을 더블 클릭한다.
- !Shift+D를 누른다
- 유닛 정보박스에 있는 외교(Diplomacy) 버튼을 누른다
- 게이머의 유닛을 상대방의 영역 내로 이동시킨 후 그 쪽에서 연락이 오길 기다린다(그리고 관심하고 싶지 않은 방향).

만일 연락을 하고자 하는 문명과 전쟁 중에 있다면 상대방이 연락을 거절하거나 연락을 취하는 대신 어떤 대가를 요구할 수도 있다. 여기서 사용할 수 있는 옵션 역시 상황에 따라 달라지게 된다. 옵션을 보면 곧바로 그것이 무슨 역할을 하는지 알 수 있지만 만일 협상 내용이 무역 제안 및 반대 제안 등을 포함하고 있다면 제안 과정이 어떻게 진행되는지 알아둘 필요가 있다.

## 제안하기

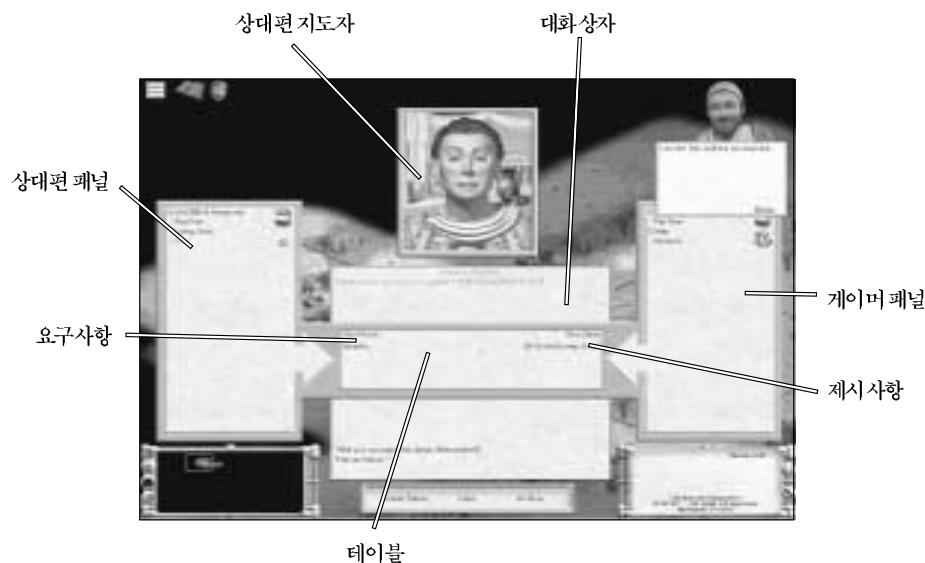
상대방과 연락이 달으면 매우 다양한 제안을 할 수 있다. 상식적으로 상대방이 게이머에게 호의를 가지고 있을수록 제안을 받아들일 확률은 더 커지게 된다. 상대방 역시 게이머의 상대에 대한 태도를 염두에 두고 협상에 입하게 된다. 또한 게이머의 문명이 상대방에 비해 열등할수록 상대는 더욱 관대해진다.

라이벌들은 항상 특별한 목적을 염두에 두고 협상 테이블에 앉는다. 그들은 게이머로부터 원기를 요구하면서 다른 무엇인가를 제시(침공해오지 않겠다는 약속 같은 것도 가능)해 온 것이다. 게이머는 그 쪽에서 제안한 내용을 그대로 받아들일 수도 있고, 거절해버린 수도 있으며 다른 조건을 걸어 반대 제안을 할 수도 있다. 상대방도 게이머의 새로운 제안을 받아들이거나 거절할 수 있다. 게이머의 제안이 너무 빈약하면 상대방이 게이머를 우습게 보는 경우도 있다. 상대방이 관심 있어하는 아이템이 게이머에게 있는 한, 무역 거래는 계속 된다.

협상 테이블에서 제안 또는 반대 제안을 하려면 외교 화면에 있는 협상 패널(Negotiation Panel)을 이용한다:

- 가능한 요구사항 (Possible requests) : 원쪽 열에는 게이머가 상대방에게 요구할 수 있는 아이템 목록이 있다.
- 가능한 제시사항 (Possible offers) : 오른쪽 열에는 게이머가 상대방에게 제시할 수 있는 아이템 목록이 있다.





양쪽에 어떤 아이템이 나열되는가는 현재의 상황에 따라 좌우된다. 아래는 나열될 수 있는 모든 아이템에 대한 설명이다 :

- 평화 협정 (Peace treaty) : 평화 협정은 다른 외교 협정을 가능하게 해준다. 이 옵션은 현재 거래중인 상대와 전쟁 중일 때만 사용할 수 있다. 사실, 전쟁 중에는 이 옵션 밖에 사용할 수 없다.
- 외교 협정 (Diplomatic agreements) : 외교 협정을 제시하게 되면(앞에서 이미 외교 협정에 대해 설명한 바 있다) 협상 테이블 양쪽에 이 아이템이 나타나는 것을 볼 수 있다. 이는 모든 협정은 서로 협의를 해야하기 때문이다.
- 무역 금지령 (Trade embargoes) : 특정 문명을 상대로 선제포고를 하고 싶자는 암자간 어느 정도 임박을 주고는 산을 때 다른 문명과 무역 금지령 조약을 체결하여 20년 동안 목표가 된 문명과 무역 거래를 하지 않기로 합의 한 수 있다. 이때 조약을 체결하는 상대방이 무역 감소로 인한 손실을 보상해 주길 바리는 경우도 있다. 또한 무역 금지령의 대상이 되는 국가는 게이너에 대해 악감정을 갖게 된다.

- 통신 (Communications) : 다른 문명과의 연락은 매우 중요하며 가치가 있는 것은 거의 대부분 무역을 통해 교류할 수 있다. 협상 과정에서 어느 한쪽이 다른 쪽보다 더 많은 연락망을 가지고 있다면 이 역시 거래 대상이 될 수 있다.
- 지도 (Maps) : 문명들은 세계에 대한 지식을 정확히 기록된 지도의 형태로 서로 교류할 수 있다. 게이너 무역을 통해 새로운 지도를 받게 되면 지도 인도의 아름었던 부분이 밝혀지게 되며 해당 지역에 대한 정보도 추가된다. 세계 지도는 게이너가 탐험한 모든 지역과 다른 문명과의 무역을 통해 알아낸 지역에 대한 정보를 모두 보여준다. 여기에는 지형 및 지형 개선 시설(도시 위치), 도시 크기 등이 포함된다. 지형 지도는 게이너의 국경선 반영을 보여준다(도시들의 문화적 영향력 범위).
- 사치품 (Luxuries) : 사치품을 보유하고 있다면 이 역시 무역 대상이 된다. 무역을 통해 사치품을 받게 되면 수도와 연결된 모든 도시를 그 이용 사용한 수 있게 되어 협정 기간 동안 행복도 항상 효과를 누릴 수 있다. 다른 모든 무역 협정과 마찬가지로 사치품 거래는 20년 동안(양 문명 사이에 전쟁이 발생하지 않으면) 자속된다.
- 전략 자원 (Strategic resources) : 문명이 보유한 전략 자원 역시 무역을 통해 거래할 수 있다. 단일 무역을 통해 자원을 받게 되면 수도와 연결된 모든 도시를 그 이용 사용한 수 있게 되어 협정 기간 동안 특정 전략 자원을 필요로 하는 유닛을 생산할 수 있게 된다. 다른 모든 무역 협정과 마찬가지로 자원 거래 역시 20년 동안(양 문명 사이에 전쟁이 발생하지 않으면) 자속된다.
- 금(Gold) : 국가의 일부를 제시하는 것은 가장 설득력 있는 협상 적수의 하나이다. 일시불(Lump Sum) 옵션을 선택하면 한 번에 정해진 금액을 전송하게 된다. 단일 턴 차불(Per Turn) 옵션을 선택하면 매 턴마다 정해진 금액을 20년 동안 전송하게 되므로 주의해야 한다. 금 전송은 계약 기간 중 전쟁이 발생하지 않는 한 계속된다.
- 기술 (Technology) : 어느 한쪽이 개발한 또는 인은 문명 진보를 상대방이 아직 보유하고 있지 않다면 이 역시 거래 대상이 될 수 있다. 지식은 매우 가치 있는 자산이기 때문에 신중하게 취급해야 한다. 무역을 통해 진보를 얻게 되면 마치 게이너가 연구를 해서 인은 것과 같은 효과를 냈다(단일 현재 연구 중인 진보를 얻게 되면 과학 고문이 새로운 연구 프로젝트를 선택해 달라고 요청한다).
- 도시 (Cities) : 도시는 모든 문명의 중심이다. 그렇기 때문에 대부분의 경우, 도시를 내주기보다는 차라리 전쟁을 선택하게 될 것이다. 하지만 여전히 도시를 거래하는 옵션은 존재하여 이는 상대방이 도전의 힘으로 어떻게 해볼 수 없을 만큼 강력한 때 그 쪽의 비위를 맞춰주기 위해 사용될 수 있다.
- 일꾼 (Workers) : 게이너의 수도에서 작업하고 있는 일꾼은 거래의 대상이 될 수 있다. 이는 상대방의 수도에 있는 일꾼도 마찬가지이다. 교환된 일꾼은 살포된 일꾼과 마찬가지로 고유의 낙지를 계속 유지한다.



어느 한 아이템을 클릭하면 해당 아이템에 대한 세부 항목 목록이 나타난다. 다시 클릭하면 목록이 사라진다. 목록에는 상대편이 필요로 하지 않는 아이템은 표시되지 않는다(예를 들면 게이머가 이미 개발한 진보는 왼쪽 행에 표시되지 않는다). 어느 한쪽이 가지고 있기는 하지만 현 단계에서 거래 대상이 될 수 없는 아이템들은 회색으로 표시된다. 거래하고자 하는 아이템을 정했으면 클릭하여 그것을 협상 테이블에 놓는다.

## 협상테이블

무역 협상 도중 외교 화면 아래쪽 가운데를 보면 협상 테이블이 있다. 이곳에서 현재 진행되고 있는 협상의 내용을 볼 수 있다. 테이블 아래에는 다음과 같은 3개의 유용한 버튼이 있다:

- 차우기 (Clear) : 테이블 위에 놓인 것을 다 차우고 처음부터 다시 시작한다.
- 진행 중 (Active) : 게이머의 상태와 현재 효력을 밝히고 있는 무역 협정 내용을 검토한다. 지금 까지 협의한 내용들이 모두 테이블 위에 놓이게 된다.
- 새 거래 (New) : 현재 효력을 밝히고 있는 협정 내용을 보고 있다면 이 버튼을 클릭하여 지금 진행 중인 협상 내용으로 돌아간다.

테이블 위에 최소한 1개의 아이템이 놓이면 외교 화면에 새로운 옵션이 나타나게 된다:

- 등의 요청 (Offer Acceptance) : 테이블 양쪽에 아이템이 놓여있고 거래 조건이 적당하다고 생각되면 제안을 해 낼 수 있다. 제안을 한 다음 상대방이 이를 받아들이면 거래는 성사된다. 게이머는 이 옵션을 클릭하기 전에 거래 조건을 확실히 검토해보도록 한다.
- 선물 주기 (Offer a Gift) : 게이머 쪽의 테이블에만 아이템이 놓여있고 상대방 쪽에는 아무것도 없을 경우 게이머는 그 아이템을 선물로 줄 수 있다. 상대방과의 관계를 개선하고 싶다면 선물을 주는 것도 아주 좋은 방법이다.
- 제안 요청 (Make me an offer) : 게이머가 어떤 아이템을 제시할지 알려주지 않은 상태에서 상대방이 어떤 아이템을 원하는지 알아 낼 때 사용할 수 있는 옵션이다. 당연히 상대방은 원래보다 비싼값을 부르겠지만 어느 정도 상대방의 의도를 짐작할 수 있는 방법이다.



협상의 목표

- 가격 제시 (What can I trade you) : 상대방에게 갖고 싶은 아이템이 있다면 게이머가 직접 그 아이템을 테이블 위에 놓고 그 아이템의 대가로 무엇을 원하는지 물어볼 수 있다. 상대방은 게이머가 소유한 아이템을 살펴본 후 가격을 제시한 것이다. 물론 협상의 여지는 있다.
- 공물 요구 (Demand tribute) : 만일 게이머에게 박강한 힘의 우위가 있다면 예전 따위는 생략하고 골비로 원하는 것을 요구할 수 있다. 게이머는 이 방법으로 허점을 떨어서 상대방이 게이머를 실제로 봐선 강력하다고 여기게 할 수도 있다. 하지만 그러면 성공할 수는 없을 것이다. 허점을 떠는 것은 자신의 이미지를 깎아 내리게 되며 신한 경우 상대방으로부터 선전 포고를 듣게 된 수도 있다.



## 첩보활동

첩보 활동(Espionage)을 개발하고 정보 기관(Intelligence Agency)을 건설했다면 게이머의 대사관은 훨씬 강력한 도구가 된다. 대사관에 스파이 심기(Plant a Spy) 명령을 내린 수 있게 되기 때문이다(별도의 비용도 들지 않음). 스파이 심기에 성공하면 매우 다양한 비밀 공작을 펼칠 수 있게 된다(실패할 경우엔 당연히 국제적 분쟁이 발생한다).

## 비밀 공작

스파이가 자리를 잡으면 전쟁 중 대사관이 문을 닫아도 상대방에 대한 정보가 계속 입수된다. 또한 군사 고문은 상대방의 군사력 뿐만 아니라 각 유닛들의 위치까지도 알 수 있게 된다.

게이머의 스파이는 일반 외교관보다 훨씬 다양한 비밀 공작을 펼칠 수 있다.

사보타주(Sabotage) : 목표로 하는 도시에 요원들을 침투시켜 중요한 시설이나 방어물에 잠입하도록 한다. 현재 진행 중인 프로젝트에 누적된 방해의 절반을 과과한다.

선전(Propaganda) : 공작원들이 도시의 불만 분자들과 접촉, 각종 허위 정보, 협소문, 유언비어 등을 유포하도록 지원하여 시민들로 하여금 게이머의 문명으로 귀속되는 것이 더 낫다고 생각하게 만든다. 민일 성공적으로 인구를 수행하면 도시에 반란이 일어나 게이머의 문명으로 합류한다. 민주주의 정부를 가진 도시에서는 선전 공작이 전혀 효력을 발휘하지 못한다. 쪽의 수도 및 도시 가운데 법원(Courthouse)을 가지고 있는 곳에서는 반란이 잘 일어나지 않는다. 또한 이미 혼란 상태에 있는 도시인수록 쉽게 반란을 일으키도록 할 수 있다.

질병 살포(Plant Disease) : 스파이는 라이벌의 도시 안에 있는 상수원에 독을 풀 수도 있다. 성공하면 도시의 인구가 줄어들게 된다.

작전 훔치기(Steal Plans) : 쪽 군사 고문의 사무실에 침투하여 최신 전략 보고서를 훔친다. 턴이 끝날 때까지 모든 쪽 유닛의 위치를 알 수 있게 된다.

세계 지도 훔치기(Steal World Map) : 궁전에 침투하여 지도실에 있는 상대방의 세계 지도를 훔친다.

스파이 색출(Expose Spy) : 일시적으로 게이머의 수도에 배치하여 대첩보전을 전개, 쪽의 스파이를 색출해내도록 한다. 물론 게이머의 라이벌 역시 같은 방법으로 게이머의 스파이를 색출해낼 수 있다.

## 대첩보전

어떻게 하면 스파이의 첩보 활동을 저지할 수 있을까? 민일 다른 문명이 게이머에게 스파이를 삼어 놓은 것 같아 느껴진다면 게이머는 이를 색출해내려고 시도할 것이다. 스파이는 일단 색출되고 나면 스파이로서의 자격을 상실하기 때문에 다른 스파이가 재차 침입하기 전까지는 쪽의 첩보 활동이 종료된다.

쪽 스파이를 색출해내려면 우선 자신의 스파이를 쪽 수도에 침투시켜야 한다. 그리고는 스파이 색출(Expose Spy) 옵션을 사용한다. 민일 성공이라면 곧바로 스파이를 색출해낼 수 있게 된다. 물론 상대방이 또 다른 스파이를 보내지 않을 것이라는 보장은 없지만...

## 국제적 분쟁

스파이를 포함한 비밀 외교 활동을 전개할 때는 항상 발각될 위험이 도사리고 있다. 발각될 경우엔 거의 예외 없이 국제적 분쟁이 발생하게 된다. 한가지 참고할 것은 게이머의 비밀 공작이 성공할 확률과 비밀 공작이 발각될 확률은 전혀 별개의 것이라는 점이다. 따라서 비밀 공작에 성공했다 해도 여전히 국제적 분쟁을 일으킬 수 있다.

민일 게이머의 비밀 공작이 발각되면, 그 성공 여부와 상관없이, 상대 분명은 이를 전쟁 행위로 간주하게 된다(아주 우호적인 관계에 있던 경우라면 그냥 넘어갈 수도 있다).





“나는 단 한 순간이라도 나의 신성한 임무를 잊지 않는다. 다른 모든 것은 그것을 위한 수단에  
지나지 않을 뿐이다.”

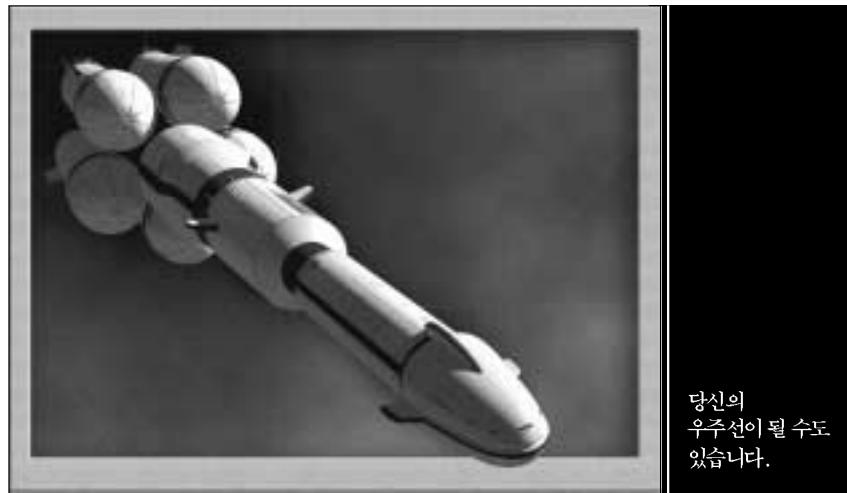
2장에서 언급했듯이 게이머는 다양한 방법으로 이 게임에서 승리할 수 있다. 게이머가 어떤 규칙을 선택하는가에 따라, 게이머는 세계 최초로 알파 센타우리를 향한 우주 비행에 성공하거나, 다른 모든 문명을 정복하거나, 세계를 장악하거나, 유엔의 사무총장이 되거나, 압도적인 문화적 우위를 확보함으로써 이 게임을 승리로 끌낼 수 있다.

### 알파 센타우리를 향한 우주선

현대 세계에서 나날이 늘어가는 인구는 지구의 환경에 큰 부담을 주고 있다. 그로 인해 인간은 새로운 자원과 공간을 얻기 위해 우주로 눈을 돌리게 되었다. 과연 인간이 우주로 나갈 수 있을 것인가는 이에 처음부터 논제가 되지 않았다. 문제는 언제쯤 갈 수 있는가이다. 문명의 통치자로서 게이머가 시민들에게 해줄 수 있는 마지막 업적은 그들에게 우주로의 이주를 가능케 해주는 것이다.

원작 문명 게임에서는 우주 개척선을 개발하고 이를 성공적으로 알파 센타우리까지 보내는 것이 비군사적인 방법으로 게임에서 승리하는 유일한 방법이었다. 이제 그것이 유일한 방법이라고 할 수는 없지만 여전히 하나의 승리 조건으로 남아있다.





당신의  
우주선이 될 수도  
있습니다.

필요한 기술을 모두 개발했다 해도 아종로 프로그램을 건설하지 않고는 우주선 부품을 생산할 수 없다.

우주선은 여러 면에서 단 한번으로 끌리는 프로젝트이다. 게이머를 포함한 모든 문명은 한번에 하나의 우주선만을 만들 수 있다. 게이머는 현재 보유하고 있는 우주선이 파괴되었을 때(수도가 점령당하여 건설 중인 우주선이 파괴됨)만 두 번째 우주선을 만들 수 있다.

이 경쟁은 어느 한쪽이 일파 센터우리로 우주선을 끌사하면 끝나게 된다. 이 경쟁에서 이긴 문명이 개인의 승자가 된다.

## 우주선 건설

게이머의 우주 개척 계획은 너무도 방대한 계획이기 때문에 한번에 우주선을 건설할 수 없게 되어 있다. 우주선은 모두 10개의 부품으로 나뉘어져 있다. 게이머는 특정한 문명 진보를 달성해야 각 부품을 만들 수 있게 된다. 각 부품을 완성한 다음에는 이를 밤시대로 옮기고, 조립하는 과정이 자동으로 이뤄진다.

우주선의 목적은 식민지 개척자들을 다른 태양계로 실어 나르는 것이다. 새로운 부품이 완성될 때마다 우주선 회면이 나타나서 부품이 어디에 장착되는지 등의 정보를 제공해준다. 10개의 부품이 모두 완성되고 조립이 끝나면 발사할 준비가 끝난다. 발사 요원들이 마지막 점검을 마치고 우주선을 발사하면 게임은 종료된다.

## 세계 장악

역시가 증명해주듯이 세계 최고의 지도자가 되기 위해서 반드시 모든 대륙의 구석구석까지 점령할 필요는 없다. 만일 세계 면적과 인구의 절대 과반수가 게이머의 영토 내에 있다면 게이머의 세계 정복은 더 이상 증명할 필요가 없는 것이다. 이런 식의 세계 정복으로도 개인에서 승리 할 수 있다.

## 라이벌 정복

게이머는 군사력을 이용, 다른 모든 문명들을 글로벌시킴으로써 개인을 승리로 끌낼 수 있다. 목표는 다른 모든 경쟁 상대들을 완전히 정복하는 것이다. 어느 순간 게이머가 유일한 문명으로 남게 된다면 그 시점에서 게임은 종료된다.

## 외교적 승리

*Civilization® III* (문명 3)에 새로 추가된 외교를 바탕으로 한 승리 조건이다. 게이머는 다양한 외교 전략으로 성공적인 개인을 이끌어 나갈 수 있다. 물론 군사력이 완전히 배제되는 것은 아니다. 유엔이 소집되었을 때 게이머가 과반수 이상의 득표를 얻어 유엔 사무총장으로 선출되면 개인은 승리로 끝나게 된다.

## 문화적 승리

문화적 우위를 통한 승리 역시 이번에 새로 추가된 옵션이다. 어느 한 문명의 문화가 입도적으로 우월하여 다른 모든 문명의 지도자들이 그 문화의 일부분이 되고자 한다면 이 역시 세계를 지배한다고 할 수 있을 것이다.

게이머의 문화 등급은 모든 도시의 문화 점수를 합한 것이다. 만일 게이머의 문명이 충분한 문화 점수를 쌓게 되면 게이머의 문명이 우위를 점한 것으로 결정되고 개인에서 승리하게 된다. 더 자세한 것은 문명 백과 사전을 참조하도록 한다.



## 역사적 승리

매 턴마다 게임은 게이머의 현재 점수를 계산한다. 점수는 기본적으로 게이머가 장악하고 있는 영토의 넓이와 민족 또는 행복한 시민의 수(전문가 포함)를 기준으로 계산된다. 이 점수는 히스토그램 화면에 차트로 기록된다. 각 턴의 점수를 모두 합한 점수의 평균치가 게이머의 최종 문명 점수가 된다. 민원 개입 시간이 종료될 때까지 그 어떤 문명도 앞에서 언급한 방법으로 승리를 하지 못했을 경우, 가장 높은 최종 점수를 얻은 문명이 승자가 된다.



이 장에서는 게임에 등장하는 모든 중요한 화면을 놓고 각각에 대해서 설명하게 된다. 각 기능에 대한 개념이나 원리는 매뉴얼의 앞부분을 참조하도록 한다. 설명된 화면의 순서는 게이머가 게임을 진행할 때 만나게 되는 순서에 맞추었다.

## 메인 메뉴

*Civilization® III* (문명 3) 프로그램을 처음 시작하면 보게 되는 메뉴이다.

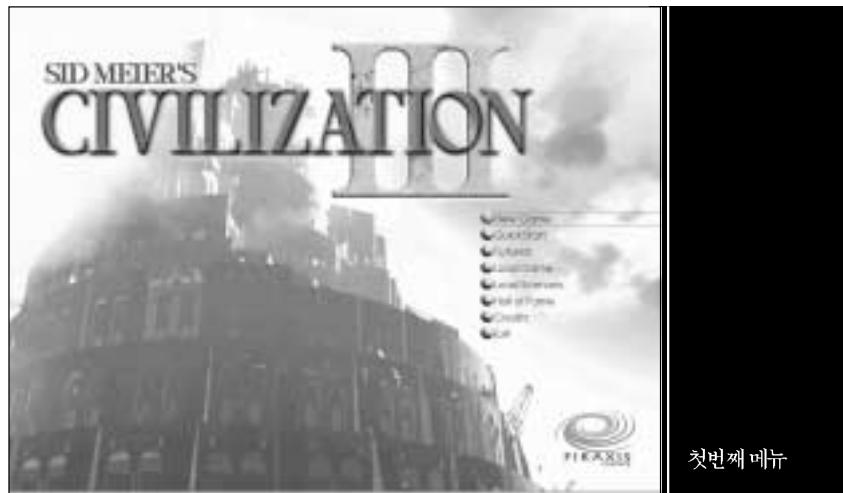
새로운 게임 (New Game) : 완전히 새로운 게임을 시작한다. 이 옵션을 선택하면 다음에서 설명할 추가 옵션 화면을 거치게 된다.

퀵 스타트 (Quick Start) : 이전에 새로운 게임을 시작했던 것과 같은 설정으로 새로운 게임을 시작한다.

튜토리얼 (Tutorial) : 가장 쉬운 나이드에서 임의로 주어지는 문명으로 새로운 게임을 시작한다. 처음 게임을 해보는 게이머를 위해 게임 도중 여러 가지 유용한 조언을 얻게 된다.

게임 불러오기 (Load Game) : 이전에 저장했던 게임을 불러와서 게임을 계속한다. 대화상자가 나와서 저장된 게임 목록을 보여준다. 원하는 게임을 선택하도록 한다.





첫번째 메뉴

시나리오 불러오기 (Load Scenario) : 시나리오를 불러온다. 게이머는 고유의 시나리오를 만들 수도 있고 다른 게이머가 만든 시나리오를 플레이할 수도 있다. 여기서 불러올 수 있는 시나리오는 **Civilization® III** (문명 3)에서 만들어진 시나리오에 국한된다. 이전 버전에서 만들어진 시나리오와는 호환되지 않는다.

명예의 전당 (Hall of Fame) : 지금까지 가장 높은 점수를 얻었던 게이머들 목록을 본다.

설정 (Preferences) : 게임을 설정한다.

오디오 설정 (Audio Preferences) : 오디오 옵션의 볼륨을 조절한다.

제작진 (Credits) : 이 게임을 만든 사람들이 누군지 본다.

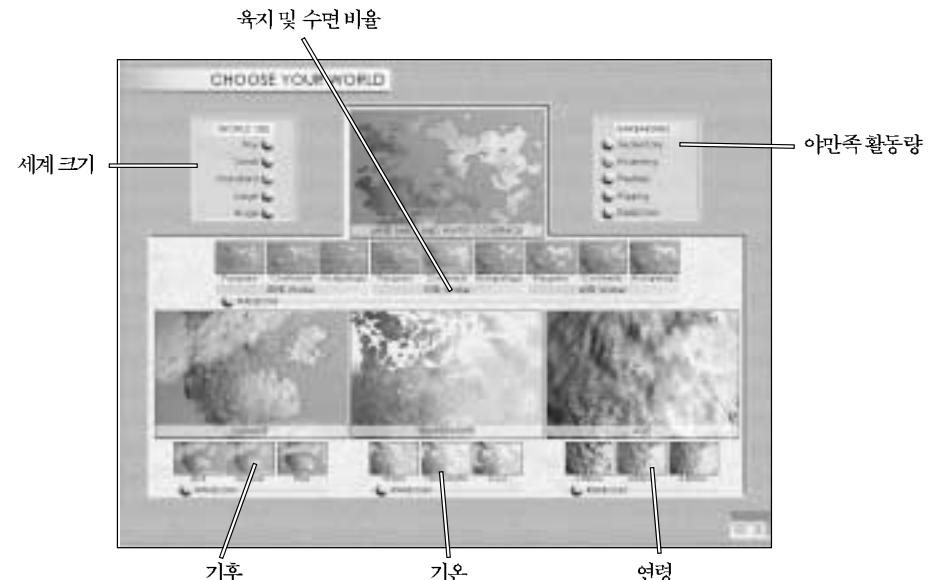
끝내기 (Exit) : 게임을 끝낸다.

선택한 옵션을 더블 클릭한다.

## 세계 설정 화면

새로운 게임을 선택했다면 게이머는 이 화면에서 앞으로 텁텁하게 될 행성의 모든 중요한 특성을 설정하게 된다.

모든 선택이 마음에 들면 O버튼을 클릭하여 다음 화면으로 넘어간다. X버튼을 클릭하면 메인 메뉴로 돌아간다.



## 세계 크기

지도의 크기를 정한에 따라 게이머는 얼마만큼의 지역을 놓고 게임을 할지 정하게 된다. 이는 게임을 끝내는데 걸리는 시간에도 영향을 미치게 된다.

초소형 (Tiny) : 이 지도는 여러 문명들이 서로를 빤히 발견하게 되므로 짧고, 격렬한 게임으로 이어지게 된다.

소형 (Small) : 아주 작은 지도보다 다소 덜 격렬한 게임으로 이어진다. 비교적 빤히 다른 문명과 만나게 된다.

표준 (Standard) : 표준 지도 크기이다.



**대형 (Large)** : 이 커다란 지도에서는 탐험에 많은 시간이 소요된다. 따라서 게임을 끝내는데 걸리는 시간도 길어진다.

**초대형 (Huge)** : 이 지도에서는 다른 분명과의 조우 이전에 충분히 분명을 발달시킬 시간을 얻을 수 있다. 전쟁이 벌어지면 매우 장기전으로 가게 될 확률이 크며 개인 시간이 종료되기 전에 게임을 끝내기가 상당히 어려울 것이다.

## 육지 및 수면 비율

이 옵션은 전체 행성 표면에서 육지가 차지하는 비율과 육지의 형태를 정한다. 세 가지 수면 비율 설정치가 있으며 각각 세 가지 육지 형태 설정치가 있다.

**80% 바다 (Ocean)** : 바다의 비율을 높이고 육지의 비율을 낮게 한다.

**70% 바다 (Ocean)** : 현재 지구와 비슷하게 육지와 바다 비율을 정한다.

**60% 바다 (Ocean)** : 바다의 비율을 낮추고 육지의 비율을 높인다.

이 변수들은 게임 세계의 육지가 어떤 식으로 구성되는지 정한다. 이 변수들은 수면 비율 설정치의 영향을 받는다.

**군도 (Archipelago)** : 다수의 소규모 육지로 지형을 구성한다.

**대륙 (Continents)** : 소수의 대규모 대륙과 약간의 섬으로 지형을 구성한다.

**Pangaea** : 하나의 초대형 대륙으로 지형을 구성한다.

**랜덤 (Random)** : 수면 비율과 지형을 임의로 선택한다.

## 기후

이 변수는 사막 또는 정글이 발생하는 확률을 조절한다.

**건조 (Arid)** : 이 옵션을 선택하면 사막이나 평원이 생겨날 확률이 커진다.

**보통 (Normal)** : 건조한 지역과 습한 지역의 비율이 비슷해진다.

**습한 (Wet)** : 정글이나 범람원이 많이 생겨난다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 기후를 정하게 된다.

## 연령

이 변수는 풍화현상과 대륙이동 그리고 지각변동이 세계 지형에 얼마나 많은 영향을 미쳤는지 정한다.

**30억년 (3 Billion Years)** : 비교적 깊고 거친 세계로 특정 지형이 군데 군데 불려있게 된다.

**40억년 (4 Billion Years)** : 중년의 세계로 지각변동이 지형을 다듬어 변화시켜 놓은 세계이다.

**50억년 (5 Billion Years)** : 노년의 세계로 지각변동이 잦아들고 풍화현상이 지형을 다소 부드럽게 변화시켜 놓은 세계이다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 연령을 설정하게 된다.

## 기온

이 변수는 특정 지형이 발생하는 빈도에 영향을 미친다.

**냉대 (Cool)** : 툰드라와 같은 냉대 지형이 많이 생겨나게 한다.

**온대 (Temperate)** : 다양한 지형이 골고루 생겨나게 한다.

**열대 (Warm)** : 사막 또는 정글과 같은 열대 지형이 많이 생겨나게 한다.

**랜덤 (Random)** : 온도를 임의로 설정한다.

## 야만족

게임에 등장하는 야만족의 활동 빈도를 설정한다.

**마을 (Villages)** : 야만족 출몰을 아주 싫어하는 게이머들은 이 이상적인 세계에서 게임을 즐길 수 있다. 야만족들은 그들의 마을 주변에서만 활동하게 되므로 방해 없이 자유롭게 탐험할 수 있다.

**배회 (Roaming)** : 야만족들이 가끔씩 출몰하지만 그 빈도와 수가 그리 크지 않다. 평균 수준.

**들뜬 (Restless)** : 출몰하는 야만족의 수가 보통 이상이며 빈도로 찾이된다.

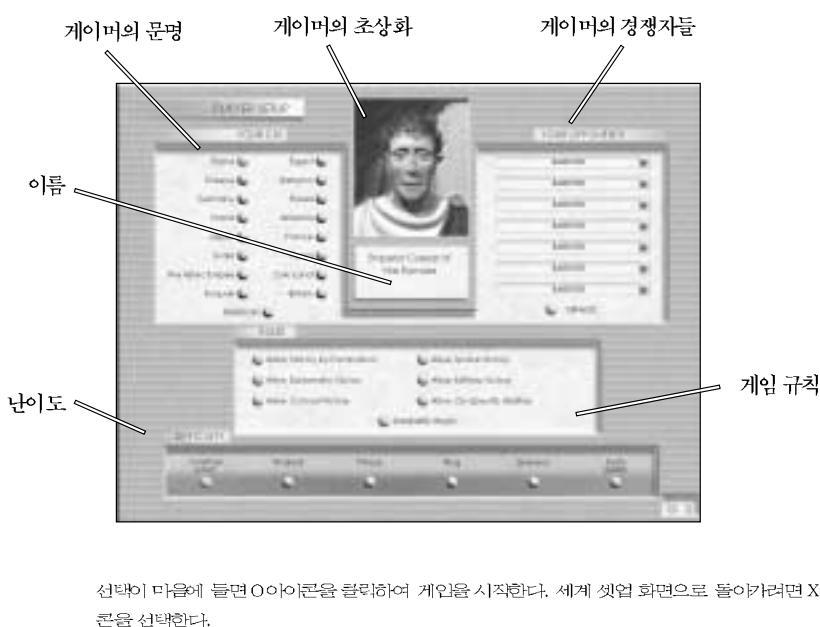
**사나운 (Raging)** : 큰일이다! 온 시장에 야만족이 들이닥치며 그 수도 많다.

**랜덤 (Random)** : 임의로 야만족 활동 빈도를 정한다.



## 플레이어 셋업 화면

플레이어 셋업 화면에서 게이머는 자신의 정체와 난이도를 정하게 된다. 또한 게임 규칙도 정할 수 있다. 화면 중앙에는 지도자 초상화가 있으며 이 모습은 게이머가 게임 상에서 보여지게 될 모습을 나타낸다.



## 경쟁자들

이 화면 오른쪽을 보면 게임에 참가할 다른 문명들이 들어갈 빈칸이 있다. 이곳을 이용해 몇 개의 문명이 경쟁할 것인지 정하게 된다. 각 빈칸은 다음의 세 가지 상태로 설정할 수 있다 :

- **없음 (None)** : 해당 빈칸에 아무런 문명도 들어가지 않을을 의미한다. 단일 경쟁자의 수를 줄이고 싶다면 빈칸을 이것으로 채우면 된다.
- **있음 (Filled)** : 게이너가 선택한 문명으로 빈칸이 차워지게 된다. 게임이 시작되면 선택한 문명이 반드시 게임에 참여하게 된다.
- **랜덤 (Random)** : 게임이 자동으로 경쟁한 문명을 선택. 게임에 참가시킨다.

## 게이머의 문명

게이머가 지배하고자 하는 부족을 선택한다. 각 부족마다 장단점이 있으며 한가지 고유의 특수 유닛도 가지고 있다.

문명	특징*	초기 자식	특수 유닛	대체 유닛
로마	근연한 군사적	석조기술, 무사도	Legionary	Swordsman
그리스	과학적 상업적	청동 기술, 문자	Hoplite	Spearman
독일	군사적 과학적	무사도, 청동 기술	Panzer	Tank
중국	근연한 과학적	석조기술, 청동 기술	Rider	Knight
일본	군사적 종교적	무사도, 배점의자	Samurai	Knight
인도	종교적 상업적	매점의자, 문자	War Elephant	Knight
아즈텍	군사적 종교적	무사도, 배점의자	Jaguar Warrior	Warrior
이로카	화장적 종교적	도자기, 배점의자	Mounted Warrior	Horseman
아집트	근연한 종교적	석조기술, 배점의자	War Chariot	Chariot
비밀론	종교적 과학적	배점의자, 청동 기술	Bowman	Archer
러시아	화장적 과학적	도자기, 청동 기술	Cossack	Cavalry



문명	특징*	초기 지식	특수 유닛	대체 유닛
미국	근현대 학창적	석조기술, 도자기	F-15	Jet Fighter
프랑스	근현대 상업적	석조기술, 문자	Musketeer	Musket Man
페르시아	군사적 상업적	무사도, 문자	Immortals	Swordsman
총무	군사적 학창적	도자기 무사도	Impi	Warrior
영국	학창적 상업적	도자기 문자	Man-o-War	Frigate

\*각 문명의 특징은 해당 부족의 일반적인 특성과 장점을 나타낸다.

상업적 (Commercial) : 도시에 사람이 많이 살고며 상업 활동이 활발하다. 부폐도가 낮다.

화장적 (Expansionist) : 개인 시작시 탐험 유닛을 보유하게 된다. 이모족 마을에서 더 많은 것을 얻는다.

근현대 (Industrial) : 인구들이 일을 빨리 끝낸다. 인구가 많은 도시의 경우 추가 방해를 생산해낸다.

군사적 (Militaristic) : 도시의 군사 시설(병영 또는 해변 요새) 건설 비용이 싸다. 유닛 진급 (일반에서 베�탱, 엘리트로)이 빨리 진행된다.

종교적 (Religious) : 도시의 종교 시설(사원 및 성당) 건설 비용이 싸다. 종교적인 문명에서는 무정부 상태가 한 텐만 지속된다.

과학적 (Scientific) : 도시의 과학 시설(도서관 및 대학) 건설 비용이 싸다. 새로운 시대가 시작될 때마다 보너스 지식을 얻게 된다.

만일 게이머의 이름을 바꾸려면 기존 캐릭터 이름을 클릭한 다음 새로운 이름을 입력하면 된다.

## 난이도

원하는 난이도를 선택한다. 이전 버전에 비해 게임에 몇 가지 새로운 기능이 추가되었으므로 이전 버전을 해본 게이머들이라면 익숙해질 때까지 전보다 하나 또는 두 단계 낮은 난이도에서 게임을 시작할 것을 권장한다(물론 이 게임을 처음 해보는 게이머라면 버려야 할 낡은 습관 같은 것이 없기 때문에 상관없을 것이다).

각 난이도마다 전반적인 시민들의 불만도와 인공 지능 플레이어들의 수준 같은 몇 가지 요소를 조절하게 된다.

족장 (Chieftain) : 처음이 게임을 해보는 게이머들에게 권장하는 가장 쉬운 난이도.

장군 (Warlord) : 너무 어려운 것을 원치 않는 캐주얼 게이머에게 권장

왕자 (Prince) : 모든 것이 조금씩 어려워지며 적의 실력도 향상된다. 보다 많은 경험과 실력이 있어야 이길 수 있다.

왕 (Monarch) : 경험이 많거나 실력이 좋은 게이머들을 위한 난이도로 적 지도자들의 실력 및 시민들의 불만족스러운 태도는 상당히 게임을 어렵게 한다.

황제 (Emperor) : 엄청으로 당하고 싶은 게이머들을 위한 난이도로 승리를 위해서는 모든 것을 다 동원해야 할 것이다.

신 (Deity) : 궁극의 난이도로 이 게임을 완전히 괴롭혔다고 생각하는 게이머를 위한 난이도. 거의 완벽한 플레이를 펼쳐야만 이길 수(그렇다. 이론적으론 하지만 가능하다) 있다. 행운이 있길!

## 게임 규칙

개인의 변수를 변경함에 따라 전체 개인의 분위기를 바꿀 수 있다. 사용자가 정의하는 규칙에는 다양한 가능성성이 있다(민족 도종에 원래대로 되돌리고 싶으면 일반 규칙(Standard Rules)를 클릭한다).

영토 장악으로 이길 수 있게 하기 (Allow Victory by Domination) : 이 상자를 체크하면 세계 영토의 3분의 2 이상 절령함으로써 게임을 끝낼 수 있게 한다.

외교술로 이길 수 있게 하기 (Allow Diplomatic Victory) : 이 옵션이 체크되어 있으면 오직 외교술만으로 게임을 이길 수도 있게 된다. 승리하려면 유엔에서 사부총장으로 추대되어야 한다.

문화적 우위로 이길 수 있게 하기 (Allow Cultural Victory) : 이 옵션이 체크되어 있으면 압도적인 문화적 발달로 상대를 이길 수 있게 된다. 승리하려면 어느 수준 이상의 문화적 발달률을 이루어야 한다.

우주 레이스로 이길 수 있게 하기 (Allow Space Victory) : 이 상자가 체크되어 있으면 가장 먼저 우주선을 건설 안과 센터우리로 우주선을 발사하는 게이머가 승자가 된다.

군사적으로 이길 수 있게 하기 (Allow Military Victory) : 이 상자가 체크되어 있으면 다른 모든 경쟁 국가를 멀딩시키고 최후에 살아남음으로써 승자가 될 수 있다.

각 문명의 특성 살리기 (Allow Civ-Specific Abilities) : 이 옵션은 개인의 다양성에 영향을 미친다. 이 옵션을 선택하면 각 문명마다 장단점이 생기게 된다(앞에서 나열된 바와 같이). 선택하지 않으면 모두 같은 조건에서 게임을 진행하게 된다.



## 지도화면

지도화면은 비스듬히 내려다 보는 시점의 지도로 이곳을 통해 게이머는 유닛을 이동시키게 된다. 이 원도에 보이는 지역은 세계 지도에서 외곽선으로 표시된 부분이다.



### 시점줌

게이머는 단축키 [Z]를 눌러 메인 지도의 배율을 두 단계로 조절할 수 있다. 좀 아웃하면 보다 넓은 지역을 볼 수 있고 좀 인하면 보다 자세히 볼 수 있다.

### 시점이동

지도 원도의 아무 곳이나 클릭하면 링크 클릭한 곳이 지도의 중앙으로 가도록 재정렬할 수 있다. 만일 현재 메인 지도에 나타나 있지 않은 곳을 중심으로 보고 싶다면 세계 지도 상에서 원하는 곳을 클릭한다.

만일 보고자 하는 곳이 화면 가장자리에서 약간 벗어나 있거나 현재 화면 주변을 점검해보고 싶을 때는 지도를 스크롤할 수 있다. 마우스 커서를 지도 화면의 가장자리로 가져가면 모서리의 방향으로 지도가 스크롤된다. 마우스 커서를 가장자리에서 떼면 스크롤이 멈춘다. 게이머는 화살표 키(키 패드가 아님)를 이용해서도 지도를 스크롤 할 수 있다.

## 활성화된 유닛 보기

활성화된 유닛을 중심으로 지도를 재정렬하려면 [C]를 누르거나 정보 버스에 있는 유닛 아이콘을 클릭한다. 이 방법은 유닛이 현재 화면에서 벗어나 있거나 세계 지도 또는 상황 버스 등에 가려져 있을 때 유용하다.

## 유닛에게 명령 내리기

지도 화면 아래쪽을 보면 몇 개의 원형 버튼이 있다. 이들은 명령 버튼들로 유닛에게 명령을 내린 때 사용한다. 보다 자세한 내용은 뒤에서 설명하겠다.

## 도시들여다 보기

도시 안을 들여다 보려면 원하는 도시를 더블 클릭한다. 또한 도시에 오른쪽 클릭 한 다음 미니 메뉴에서 '좁' 인 옵션을 선택해도 된다. 이렇게 하면 해당 도시의 도시 화면이 열리게 된다.

## 도시의 생산량 변경하기

지도 화면에서 특정 도시의 현행 프로젝트를 변경하려면 [Shift]키를 누른 상태에서 해당 도시를 오른쪽 클릭하면 된다. 메뉴에서 새로운 프로젝트를 선택한다.

## 도시 이름 변경

도시 이름을 변경하려면 도시를 오른쪽 클릭한 다음 'Rename'을 선택한다.



## 버튼

지도 화면의 왼쪽 위 코너를 보면 몇 개의 아이콘들이 있다. 이 아이콘을 클릭하면 개인 메뉴, 문명 백과 사전 그리고 고문 화면을 불러올 수 있다.

## 대사관 또는 스파이 사용하기

만일 다른 문명의 수도에 대사관을 건설했거나 스파이를 파견했으면 상대 국가의 수도에 아이콘이 표시된다. 대사관 또는 스파이에게 명령을 내리려면 대사관 또는 스파이 아이콘을 더블 클릭한다.

## 세계지도

화면 왼쪽 아래에 있는 이 작은 미니 지도는 세계 전체의 대략적인 모습을 보여준다. 지도 상에 있는 사각형은 현재 화면에 나타나 있는 지도 화면의 가장자리를 표시한다.

게이머는 세계 지도를 이용해 지도 화면을 빠르게 전환할 수 있다. 세계 지도의 어느 한 곳을 클릭하면 지도 윈도가 그 위치를 중심으로 이동하게 된다.

이 박스의 가장자리에는 세계 지도의 모드를 두 가지로 변경시켜주는 버튼이 있다.

게이머는 [Del]을 눌러 세계 지도를 끄거나 키 수 있다.

## 정보박스

정보 박스는 현재 활성화된 유닛에 대한 정보를 보여주며 게이머의 문명 및 개인 전반에 걸친 상태로 나타낸다. 이 박스의 가장 자주인 2개의 버튼이 있다 :



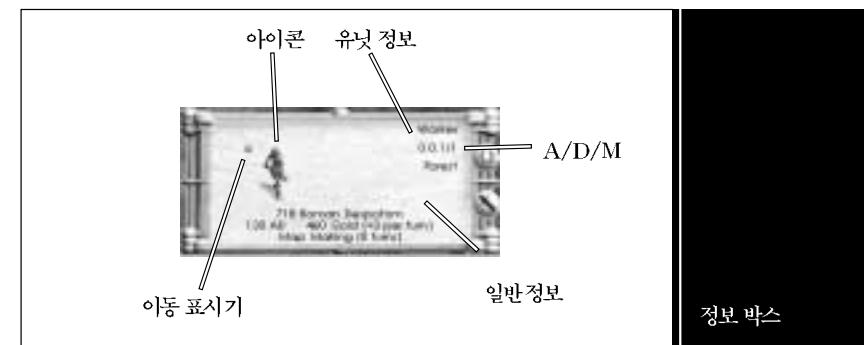
외교 시작 (Initiate Diplomacy) : 선택된 라이벌 지도자와의 회담을 요청한다.  
게이머는 이미 과거에 연락을 취했던 지도자들에 대해서 이 기능을 사용할 수 있다.



첩보 시작 (Initiate Espionage) : 대사관 및 스파이를 통해 첩보 활동을 시작 한다.

정보 박스에는 다음과 같은 정보가 포함되어 있다 :

- 유닛 아이콘 (Unit icon) : 활성화된 유닛의 아이콘. 아이콘은 유닛의 국가 색 및 체력 바를 포함 한다.
- 이동 표시기 (Move indicator) : 선택된 유닛에게 이동 포인트가 얼마나 남아있는지 보여준다. 초록색은 이동 포인트가 가득 차 있음을 의미하고 노란색은 이미 이동을 했지만 아직 포인트가 남았음을 의미하고 빨간색은 모든 이동 포인트를 다 사용했음을 의미한다.
- 국적 (Nationality) : 유닛의 국적(소유자)의 국적과 다른 수도. 따라서 유닛의 종류 앞에 표시된다.
- 종류 (Type) : 유닛의 종류를 표시한다.
- 등급 (Rank) : 군사 유닛일 경우 해당 유닛의 경험치를 알려준다. 등급에는 신병, 보통, 베테랑, 엔리트가 있다.
- A/D/M 등급 (A/D/M rating) : 유닛의 공격 방어 그리고 이동 능력을 나타낸다. 유닛의 이동 포인트도 표시된다. 철도를 따라 이동하는 유닛은 이동 포인트를 사용하지 않는다는 점을 주의하자.
- 지형 (Terrain) : 유닛이 위치한 지형의 종류를 표시한다.
- 정부 (Government) : 유닛 아이콘 아래쪽에 게이머가 통치하는 문명의 이름과 현재의 정부 형태를 보여준다.
- 날짜 (Date) : 날짜는 BC(기원전) 또는 AD(서기)로 표기된다. 게임은 보통 4000BC에서 시작된다. 각 뉴턴 시대에 따라 20년, 25년, 40년 또는 50년이 될 수 있다.
- 국고 (Treasury) : 이 숫자는 현재 국고에 저장되어 있는 금의 양과 변화량을 나타낸다. 민원 변화량이 늘고 있으면 금이 남는 것이고 민원 줄어들고 있으면 금이 모자란 것이다.



- 과학 연구 (Scientific research) : 연구 표시기는 현재 연구하고 있는 과제와 연구를 끝낼 때까지 걸리는 턴의 수를 표시한다

## 명령

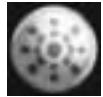
지도 화면 아래에 있는 명령 아이콘에 어떤 아이콘이 표시되는가는 선택된 아이콘의 능력과 현재 처한 상황에 따라 달라진다. 실행할 수 없거나 사용할 수 없는 명령은 아래 표시되지 않는다.

### 공중수송 (Airlift : [T])



이지 아동하지 않은 유닛을 공항이 있는 한 도시에서 공항이 있는 다른 도시로 공중 수송하는 명령이다. 이 방법으로 이동하면 유닛의 이동 포인트를 모두 사용하게 된다. 매 턴 당 하나의 유닛만 공중 수송될 수 있다.

### 자동일꾼 (Automate Worker : [A])



민인 일꾼에게 일일이 명령을 내리는 것이 귀찮다면 자동 기능을 이용할 수 있다. [A] 키를 눌러 자동 일꾼 명령을 내리면 일꾼이 자동 모드에 들어가게 된다. 자동 일꾼은 도시 주변의 지형을 개선해주며 도시 사이에 도로를 건설하기도 한다.

### 포격 (Bombard : [B])



포격이 가능한 유닛에게 사정거리 내의 목표물에 대한 포격 명령을 내린다.

### 군대 만들기 (Build Army : [B])



리더로 하여금 군대를 만들도록 명령한다.

### 식민지 만들기 (Build Colony : [B])



현재 일꾼이 위치한 타일에 식민지를 만들게 한다. 식민지는 전략 지원 및 시비품을 게이머의 영토 밖에서 채취, 도로를 통해 게이머의 도시로 수송한다. 식민지는 점령당하는 않지만 쉽게 파괴된다.

### 요새 만들기 (Build Fortress : [Ctrl]-[F])



일꾼이 위치한 타일에 방어용 요새를 건설한다. 요새가 건설되면 그곳에 주둔하는 아군 유닛에게 방어역 보너스가 주어진다. 이 기능은 건설을 개발해야 사용할 수 있다.

### 관개시설 건설 (Build Irrigation : [I])



일꾼에게 관개 시설을 건설하도록 명령한다.

### 광산건설 (Build Mine : [M])



일꾼에게 광산을 건설하도록 명령한다.

### 철도건설 (Build Railroad : [R])



증기기관을 발견했다면 기존의 도로를 철도로 업그레이드 할 수 있다.

### 도로건설 (Build Road : [R])



일꾼에게 도로를 건설하도록 명령한다.



## 도시 건설 / 도시 합류 (Build/Join City : [B])



개척자에게 새로운 마을을 건설하도록 명령한다. 기존 도시 바로 옆 타일에는 새 마을을 건설할 수 없다. 또한 산악 지형에도 마을을 건설할 수 없다.

민족 개척자 또는 인구가 도시 안에 위치해 있다면 이 명령을 통해 유닛을 해산하고 도시의 인구에 합류하도록 명령할 수 있다. 개척자와 인구는 각각 2명, 1명의 인구를 더해준다.



## 오염 제거 (Clean Up Pollution : [Shift]-[C])



인구에게 오염된 타일을 청소하도록 명령한다.



## 벌목 또는 숲 만들기 (Clear or Replant Forest : [N] or [Shift]-[C])

숲 타일에 위치한 인구에게 나무를 모두 벌목하도록 또는 나무를 심도록 명령한다. 이 명령은 해당 타일의 지형을 변화시키게 된다. 숲을 벌목하면 악간의 방해를 보너스로 얻을 수 있다.



## 정글 개간 (Clear Jungle : [Shift]-[C])

정글 타일을 개간하도록 명령한다. 이 명령은 해당 타일의 지형을 변화시키게 한다.



## 해산 (Disband : [D])

유닛을 해산하도록 명령한다. 일단 명령이 내려지면 유닛은 완전히 사라지게 되므로 주의하도록 한다. 유닛을 도시 안에서 해산시키면 유닛을 건설할 때 들었던 비용의 일부가 도시의 생산 비스로 들어가게 된다.

## 요새화 / 주둔 (Fortify/Garrison : [F])



군사 유닛으로 하여금 잠호를 파고 요새화 상태에 들어가도록 하거나 도시 안에 주둔하도록 명령한다. 이 명령을 내리면 유닛의 방어력에 보너스가 주어진다. 방어력이 전혀 없는 유닛(개척자 및 인구)에게도 이 명령을 내릴 수 있지만 아무런 방어력 보너스도 주어지지 않는다.

## 목적지로 이동 (Goto : [G])



유닛을 선택한 타일로 바로 이동시킨다. 명령을 클릭한 다음 마우스 커서를 목적지로 이동시킨다. 목적지까지 도달하는데 걸리는 턴의 수가 표시되어 목적지를 클릭하면 별 다른 명령이 있을 때까지 계속 목적지로 이동하게 된다.



## 공중 투하 (Airdrop : [A])

이 명령은 공중 투하가 가능한 유닛(공수부대 및 헬리콥터)에만 사용할 수 있다. 이동할 유닛은 공중이 건설된 도시 안에 있어야 한다. 유닛의 이동은 사장거리 내에 있는 빈 타일로만 가능하다. 공중 투하로 이동을 하고 나면 모든 이동 포인트가 사용된다.



## 약탈 (Pillage : [P])

군사 유닛에게 현재 위치한 타일을 초토화시키도록 명령. 모든 지형 개선 시설물을 파괴한다.



## 한턴 쉬기 (Hold: 스페이스바)

턴을 한 번 쉬도록 한다. 민족 대미지를 입었으면 쉬는 동안 체력을 회복하게 된다.



## 탑재 및 하선 (Load/Unload : [L])



선후에 이 명령을 내리면 선박에 실린 모든 유닛을 활성화시켜 육지로 상륙하거나 다른 배로 옮겨갈 수 있게 한다. 선박은 육지 타입 또는 다른 아군 선박 옆에 위치해야 한다. 또한 선박을 클릭하면 선박에 실린 유닛들을 살펴볼 수 있다.

## 대기 (Wait : [W] or [Tab])



잠시 다른 유닛으로 차례를 건너 뛰려면 [W] 또는 [Tab] 키를 누르거나 대기 명령을 클릭한다. 대기 명령을 내리면 다음 유닛으로 차례를 변경하며 건너뛴 유닛은 가장 나중 순서가 된다. 대기 상태의 유닛은 다른 모든 유닛의 이동이 끝나면 다시 활성화된다.

## 공중 입구

공중 유닛들이 수행할 수 있는 입력들은 각자 고유의 명령 버튼이 따로 있다.



폭격 입력 (Bombing Mission [B]) : 선택된 지역 타입 또는 적 도시를 폭격 한다. 공중 폭격은 유닛, 도시 시설 그리고 도시 인구에 영향을 준다.



정찰 입력 (Recon Mission [R]) : 선택된 타입을 정찰한다.



기지 재배치 입력 (Re-base Mission [Shift]-[R]) : 유닛의 기지를 다른 도시 또는 항공모함으로 변경한다.



제공권 장악 입력 (Air Superiority Mission [S]) : 유닛의 방어 범위(작전 범위의 절반) 내에 있는 모든 적 공중 유닛을 공격한다. 이 명령은 유닛을 다시 활성화하여 다른 명령을 내린 때까지 한 기지에 머문다는 점에서 요새화 명령과 비슷하다. 전투기(F-15 포함)만이 제공권 장악 입력을 수행할 수 있다.



공중 부하 입력 (Airdrop Mission) : 특정 타입로 하나의 유닛을 신고 가서 그곳에 신고 있던 유닛을 놓고 오는 입력이다. 헬리콥터 만이 지상 유닛을 투하할 수 있으며 이 역시 유닛의 작전 범위 내에서만 가능하다. 적 유닛이 차지하고 있는 타입로는 공중 투하가 불가능하다.

## 메뉴

지도 화면에서 메뉴 아이콘을 클릭하면 메인 메뉴를 열 수 있다. 메인 메뉴에서는 다음과 같은 추가 메뉴를 열 수 있다.

### 게임 메뉴

게임 메뉴에서 게이머는 게임을 저장할 수도 있고 이전 게임을 불러오거나 현재 게임을 끝낼 수 있다.

게임 불러오기 (Load Game) : 이전에 저장했던 게임을 불러와서 게임을 계속한다. 저장된 게임 목록에서 원하는 게임을 선택한다.

새로운 게임 (New Game) : 현재하고 있는 게임을 종료(저장하지 않고)하고 새로운 게임을 시작한다.

설정 (Preferences) : 게임의 여러 가지 옵션을 조절한다.

끝내기 (Quit) : 현재하고 있는 게임을 끝내고 종료(저장하지 않고)한다.

포기 (Resign) : 현재하고 있는 게임을 종료하면서 최종 점수를 확인한다.

게임 저장 (Save Game) : 현재하고 있는 게임을 저장한다.

### 정보화면 메뉴

정보화면에서 게이머는 게임 진행 상황을 살펴볼 수 있다.

히스토그램 (Histogram) : 히스토그램은 시간의 흐름에 따라 세계의 힘의 균형을 보여준다. 게이머는 문명, 무역 또는 문명 점수 별로 각 문명들을 비교해 볼 수 있다. 게이머는 수지족의 단위를 텐 또는 햇수 단위로 바꿀 수 있다. 오른쪽에는 게임에 참가한 모든 부족의 점수를 비교해 놓은 것이 있으며 게이머의 점수도 분산해놓았다.

궁전 (Palace) : 게임을 진행하다 보면 시민들이 게이머를 위해 궁전을 지어주는 경우가 있다. 게이머는 현재 궁전이 어떤 모습을 하고 있는지 볼 수 있다.



우주선 (Space ship) : 우주선 건설을 시작했다면 이 옵션을 통해 진척 상황을 살펴볼 수 있다.

인구 분포도 (Demographics) : 게이머의 제국에 살고 있는 시민들의 인구 분포로이다.

## 지도메뉴

지도 메뉴에는 세계를 둘러보기에 편리한 기능이 몇 가지 포함되어 있다.

그리드 (Grid) : 지도의 그리드를 켜거나 끈다.

화면 재배치 (Center Screen) : 현재 선택된 유닛을 중심으로 화면을 재배치한다.

원래 지도 보기 (Clean Map) : 인공적으로 만들어진 건설물을 지운 상태에서 지도를 보여준다.

도시 찾기 (Locate City) : 이 방법은 도시를 찾는 가장 빠른 방법이다. 목록에서 원하는 도시를 선택하면 선택된 도시를 중심으로 지도가 재배치된다.

줌 인/아웃 (Zoom In/Out) : 지도 배율을 조절한다.

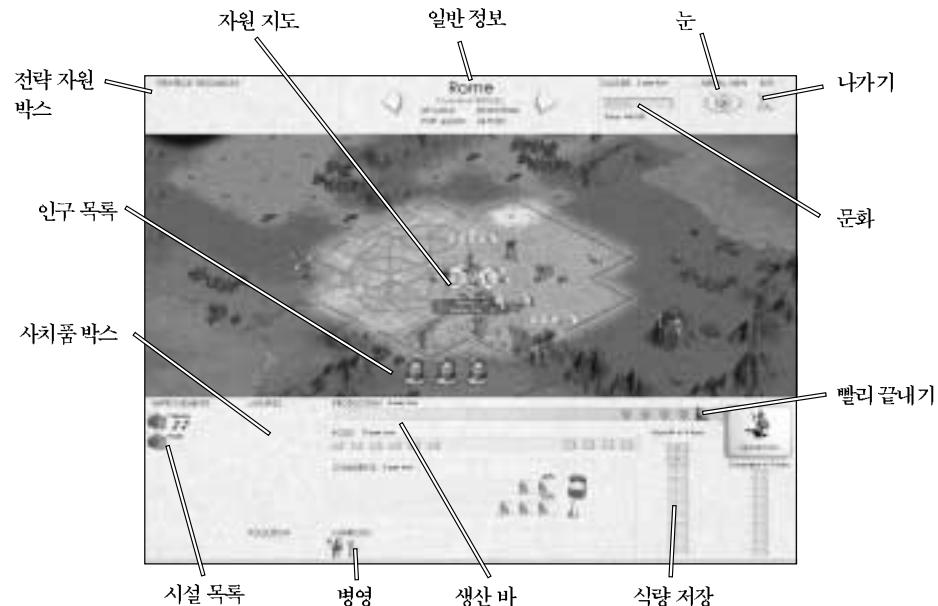
## 도시화면

게이머는 도시 화면을 통해 도시의 모든 활동을 통제한다. 여기서 게이머는 시민들의 작업을 지휘할 수도 있고 이곳을 통해 도시에 대한 모든 주요 정보를 파악할 수 있다.

도시 화면은 다음과 같은 방법으로 열 수 있다 :

- 지도 화면에서 마우스 커서를 원하는 도시 위에 위치시킨 다음 도시를 더블 클릭한다.
- 각종 고문들의 보고서에 나오는 도시 이름을 클릭한다.

- 지도 화면에서 도시에 오른쪽 클릭한 다음 마우스 메뉴에서 Zoom in 항목을 선택한다.



게이머는 나가기(Exit) 버튼을 클릭하거나 Esc를 눌러 도시 화면을 닫을 수 있다.

## 일반정보

화면 위쪽에는 도시의 이름, 도시가 설립된 연도, 도시의 총 인구 등 유용한 정보가 표시되어 있다.

- 2개의 확장판 버튼을 이용하면 게이머의 제국 내에 있는 모든 도시들을 스크롤해 볼 수 있다.
- 눈을 클릭하면 도시를 공중에서 비행모드로 파노라마 시점으로 간다.
- 나가기 버튼을 클릭하면 도시 화면을 닫는다.



## 자원 맵

도시 화면의 대부분은 지금까지 텁텁한 도시 주변의 지형 타인에 대한 자세한 지도이다. 도시 반경 내의 타인들은 밝게 표시되어 있으며 시민이 작업을 하고 있는 타인들은 그곳에서 생산되는 자원으로 표시되어 있다. 도시 타인에서는 항상 생산이 진행되고 있다. 각 타인에는 1명의 시민이 배치된다. 한 도시에서 자원을 채취할 수 있는 최대 타인 수는 전체 시민의 수에 1을 더한 값이며 최대 21이다. 자원을 채취할 수 있는 타인의 수보다 시민의 수가 더 많을 경우도 가능하다.

지도 타인의 지형 종류에 따라 타인에서 생산되는 자원은 식량, 방해, 상업 등으로 구분된다. 대부분의 타인에서는 한 가지 이상의 자원이 생산된다. 게이머는 도시 화면에서 시민들을 재배치함으로써 도시의 생산을 조절한다. 민인 지형 타인 위에 도시 자원 아이콘이 있으면 그 타인에 시민이 배치되었음을 의미한다. 그런 타인을 클릭하면 그곳에서 일하던 시민을 연예인으로 전환하게 된다. 이제 빈 타인을 클릭하면 연예인을 다시 일꾼으로 배치하게 된다.



행복함 만족함 불행함 저항함 과학자 세금 징수인 연예인

도시 반경 내에서 생산에 종사하고 있지 않는 시민들은 전문가라 부른다(일하기를 거부하는 저항 세력은 예외). 예를 들어 도시 반경 내에서 무언가를 생산하고 있는 타인을 클릭하면 그곳에서 일을 하고 있던 시민이 연예인으로 바뀐다(인구 목록에서 시민 한 명이 연예인으로 바뀐다). 전문가들은 도시의 자원 생산에 직접 기여하지는 않지만 식량을 소비하는 것은 미친가지이다. 하지만 그들은 인구의 행복도를 높이거나 세금을 징수하거나 과학 생산량을 높이는데 도움이 된다. 전문가는 연예인, 과학자 그리고 세금 징수인의 세가지로 나뉜다.

연예인 (Entertainers) : 일터에서 빠져 나온 시민은 곧바로 연예인이 된다. 연예인 1명 당 1명의 행복한 시민을 만들어주며 1명의 불행한 시민을 만족한 시민으로 그리고 민인 불행한 시민이 없을 경우에 만족한 시민을 행복한 시민으로 바꿔준다.

세금 징수인 (Taxmen) : 인구 목록에서 연예인을 클릭하면 그 시민을 세금 징수인으로 바꿀 수 있다. 세금 징수인 1명당 급이 1 생산된다.

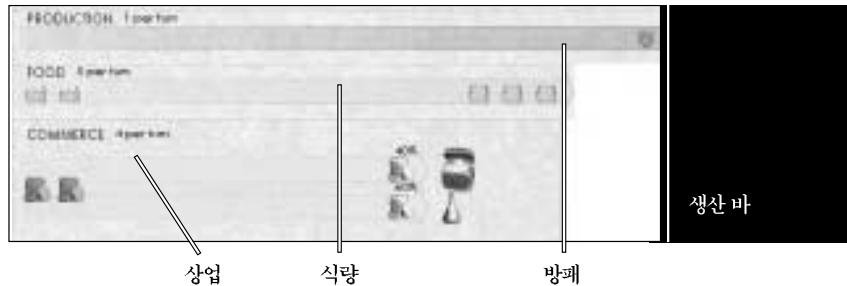
과학자 (Scientists) : 세금 징수인을 클릭하면 과학자가 된다. 과학자 1명은 과학 생산량에 1씩 기여한다. 과학자를 클릭하면 다시 연예인으로 바뀐다.

저항 세력 (Resistors) : 절망한 도시의 원주민들로 게이머의 통치에 반대하여 일하기를 거부하는 시민들이다.

## 도시 생산 바

생산 바는 매 턴마다 도시의 일꾼들이 생산하는 모든 자원을 종합해서 보여준다. 식량, 방해 그리고 상업 수입은 매 턴마다 도시 반경 내에서 겪어진다. 특정 자원이 생산되는 양은 도시에 건설되는 시설과 정부의 형태 그리고 특정 불가사의의 유부에 따라 달라진다.





**생산 바 (Production bar)** : 방폐 바는 매 턴마다 도시의 생산량을 보여준다. 현재 게이머의 문명을 통치하고 있는 정부의 형태를 비롯한 몇 가지 요소에 따라 생산된 방폐의 일부는 낭비 (붉은색 방폐)될 수도 있다. 낭비되는 생산량은 제하고 남은 생산량은 파란색 방폐로 표시되며 이것은 생산 박스로 들어가서 도시의 각종 프로젝트 건설에 사용된다.

**식량 바 (Food bar)** : 식량 바는 매 턴마다 도시의 수화량을 보여준다. 모든 시민들은 매 턴마다 2개의 식량을 소비한다. 남는 식량은 식량 저장 박스에 저장된다.

**상업 바 (Commerce bars)** : 이 바들은 도시의 상업을 통한 수입과 그 수입이 어떻게 분배되는지 보여준다. 하나는 국고로 들어가는 돈의 비율, 또 하나는 연구 비용으로 들어가는 돈의 비율 그리고 나머지 하나는 오락 비용으로 들어가는 돈의 비율을 나타낸다. 이 수치는 게이머가 설정하는 과학 및 오락 비율에 의해 결정된다. 정부의 형태와 게이머의 문명에 포함된 도시의 수, 그리고 각 도시와 수도 사이의 거리 등에 따라 상업 수입의 일부는 부정 부패로 인해 손실될 수도 있다 (이 또한 비에 표시된다). 돈의 분배는 그러한 손실분을 제하고 난 다음 이뤄진다.

## 사치품 박스

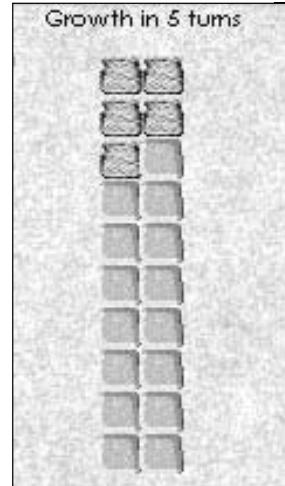
사치품 박스는 어떤 종류의 사치품이 도시의 시민들에게 영향을 주고 있는지 보여준다. 이 박스는 도시가 연결되어 있는 모든 사치품 지원을 보여준다. 사치품은 시민들의 행복도에 직접적이고 강력한 영향력을 행사한다. 사치품의 종류마다 하나씩만 시민들에게 영향을 주기 때문에 박스에도 하나씩만 표시되어 있다. 사치품 지원 앞에 있는 행복한 얼굴의 숫자는 해당 사치품의 영향을 받고 있는 시민의 수를 나타낸다.

## 식량저장 박스

매 턴마다 도시가 생산하는 모든 잉여 식량은 이 상자 안에 쌓이게 된다. 상자의 용량은 도시의 인구가 증가함에 따라 점차 커지게 된다. 박스가 가득 차면 새로운 시민이 한 명 더해지면서 도시의 인구가 증가하게 된다. 식량 박스는 인구 증가 후 다시 처음부터 채워 지기 시작한다. 박스 위쪽을 보면 얼마나 더 있어야 인구가 증가할지 표시되어 있다.

민족 도시의 식량 생산량이 쪘어서 시민들이 먹을 것이 부족하다면 식량 저장 박스에서 부족한 만큼 빼내오게 된다. 식량 저장 박스가 모두 비워진 다음에도 여전히 식량이 부족하다면 도시의 인구는 1씩 줄어든다.

곡창을 건설하면 도시의 인구 증가를 촉진시키주는 효과를 낸다. 도시에 곡창이 있으면 식량 저장 박스가 가득할 경우 저정량의 절반만 소모되기 때문에 인구 증기가 빨라진다. 피리미드 불가사의가 있으면 대륙 내의 모든 도시에 곡창이 건설되 것과 같은 효과를 얻을 수 있다.

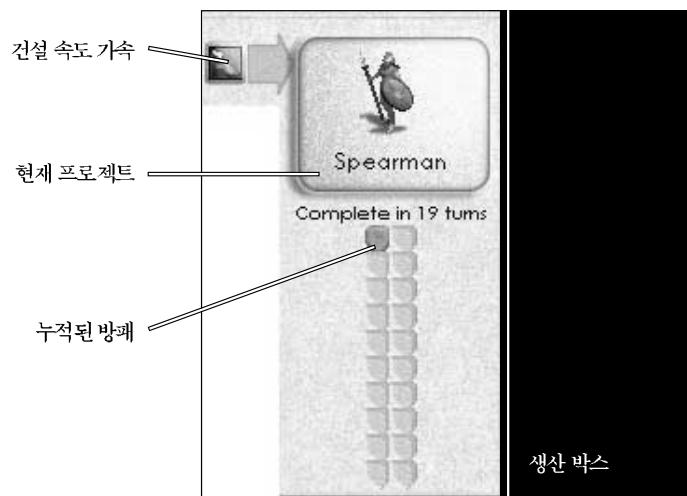


식량 박스

## 생산박스

식량 저장 박스 옆에는 생산 박스가 있다. 도시에서 매 턴마다 생산해내는 순 생산량은 이곳에 쌓이게 된다. 생산 박스의 용량은 현재 건설 중인 유닛, 시설 또는 불가사의의 비용에 따라 달라진다. 박스가 가득 차면 아이템이 완성된다.





현재 건설되고 있는 아이템은 박스 위쪽에 표시된다. 건설할 수 있는 아이템의 종류는 게이머의 문명이 담상한 진보에 따라 달라진다. 현재의 프로젝트를 변경하려면 아이콘을 클릭한 다음 목록에서 원하는 것을 선택한다. 만일 새로 건설하려는 프로젝트의 비용보다 더 많은 방패를 이미 축적했다면 남는 여분의 방패는 모두 얇게 되므로 주의한다.

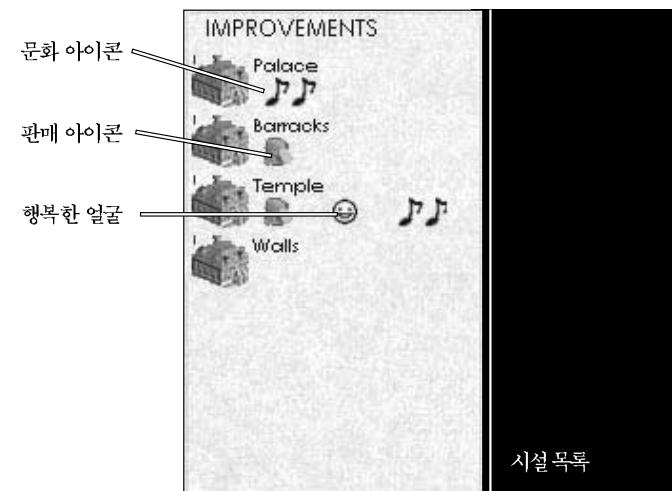
새로운 진보가 개발되어 현재 제작하고 있는 유닛보다 신형이 등장. 기존 유닛을 무용지불로 만들 경우, 현재 제작중인 유닛은 자동으로 업그레이드 된다. 만일 불가사의를 건설하는 도중 다른 문명에서 같은 불가사의를 먼저 완성하면 컴퓨터가 그 다음으로 비용이 많이 들어가는 프로젝트를 선정. 방패 손실을 최소화한다.

게이머는 건설 속도 가속(Rush) 버튼을 눌러 아이템의 완성을 앞당길 수 있다. 버튼을 누르면 얼마의 돈을 지불해야 아이템을 완성시킬 수 있는지 표시된다.

게이머는 생산될 아이템들을 미리 예약해 놓을 수 있다. 예약 방법은 [Shift] 키를 누르고 있는 상태에서 생산 목록에 있는 아이템을 순서대로 클릭하면 된다. 현재의 아이템이 완성되면 자동으로 다음 아이템을 생산하게 된다.

## 시설 목록

시설 목록은 도시 안에 건설된 모든 시설들과 세계의 불가사의를 보여주는 목록이다. 목록의 각 항목은 아이템의 아이콘과 이름을 포함하고 있다. 만일 매 턴마다 인정한 유지 비용이 들어가는 아이템이면 목록 옆에 아이콘으로 표시가 된다. 또한 문화적 가치를 지닌 시설에도 아이콘 표시가 된다. 끝으로 시민들의 행복도에 영향을 주는 시설에는 행복한 얼굴이 표시되어 그 효과를 확인할 수 있게 했다.



새로운 시설이 완성되면 목록에 바로 추가 된다. 목록에 있는 시설을 오른쪽 클릭하면 그 시설을 팔 수 있다. 불가사의는 판매 대상에서 제외된다. 현재지변 또는 포격 등으로 인해 파괴된 시설 및 판매된 시설은 목록에서 삭제된다. 불가사의의 경우 시간이 지나 고유의 특수 능력이 효용성을 잃어도 계속 목록에 남아 있게 된다.

## 제국정보 박스

제국 정보 박스에는 다음과 같은 정보가 들어 있다 :

- 게이머의 현 정부 형태



- 남자
- 국고에 저장된 금의 양

이 상자는 또한 도시의 문화 점수도 기록하고 있다. 매 턴마다 얻게 되는 문화 점수를 계속 계산하여 다음 번 도시의 영향력이 확장될 때까지 얼마나 더 있어야 하는지 알려준다. 그 아래에 있는 바는 이것을 그래프로 보여준다.

## 주둔군

주둔군 부분에서는 현재 도시에 주둔하고 있는 유닛들을 볼 수 있다. 각 유닛의 체력 상태도 볼 수 있으며 유닛을 오른쪽 클릭하면 미니 명령 메뉴를 통해 각각의 유닛에게 명령을 내릴 수도 있다. 여기서 내리는 명령은 활성화된 유닛에게 내리는 명령과 동일하다. 다만 도시 안에서 실행할 수 있는 명령만 나열되어 있다는 점이 다르다.



주둔군

## 공해 박스

산업 생산과 스모그에 의해 발생하는 공해의 위협 역시 도시 화면에 나타난다. 공해 위험 아이콘이 많이 표시될수록 해당 턴에서 도시 반경 내의 타인이 오염된 화물이 커진다.

## 도시 운영진

도시가 하나님의 프로젝트를 완성하면 다음 프로젝트를 선택하게 된다. 이 일은 도시 운영진이 담당하고 있다. 게이머가 수동으로 다른 것을 지정해주지 않는 한 운영진의 제안에 따라 생산이 시작된다. 제안 사항은 게이머가 다른 도시에서 취한 행동을 기반으로 정해진다. 프로젝트 선택 시 문제가 발생하는 것을 피하려면 게이머가 도시 운영진들에게 확실한 지침을 내려주면 된다. 도시 화면에서 [G] 키를 누르면 해당 도시의 관리자에게 명령을 내릴 수 있다.

게이머는 어느 한 도시에 국한된 명령을 내릴 수도 있고 모든 도시에 적용되는 명령을 내릴 수도 있다. 그리고 어느 한 대륙에 위치한 도시에만 명령이 적용되도록 할 수도 있다. 도시 운영진 페이지에서 볼 수 있는 옵션에는 다음과 있다:

- 시민 권리 (Manage citizens) : 이 옵션은 관리자들에게 도시 반경 내에서 시민을 재배치 할 수 있는 권한을 주게 된다. 다음의 세 가지 옵션을 이용해 게이머는 우선 순위를 정해줄 수 있다. 단일 한 가지 이상을 선택한다면 선택된 것들에 비슷한 비중을 두게 된다.

- 식량 위주 (Emphasize Food) : 식량 생산량을 극대화하도록 명령한다.

- 방패 위주 (Emphasize Shields) : 방패 생산률을 극대화하도록 명령한다.

- 상업 위주 (Emphasize Commerce) : 상업 수입을 극대화하도록 명령한다.

- 생산 권리 (Manage production) : 이 옵션은 관리자들에게 프로젝트를 선택한 권한을 주게 된다. 다음의 두 가지 옵션을 통해 게이머는 관리자의 권한을 제한할 수 있다.

- 불가사의 금지 (Never start Wonders) : 불가사의 건설을 금지시킨다.

- 소규모 불가사의 금지 (Never start Small Wonders) : 소규모 불가사의 건설을 금지시킨다. 생산 버튼을 클릭하여 생산 관리자 페이지로 간다. 이곳에서 게이머는 관리자에게 보다 세밀한 생산 명령을 내릴 수 있다. 게이머는 각 옵션마다 관리자가 얼마나 자주 해당 아이템을 생산해야 할지 정해줄 수 있다. 이 방법을 통해 관리자는 하나님의 원천한 우선 순위 목록을 갖게 된다. 게이머는 다음 아이템들의 우선 순위를 정해줄 수 있다 :

- 공격용 지상 유닛 (Offensive ground units) : 방어력 보다 공격력이 강한 유닛.

- 방어용 지상 유닛 (Defensive ground units) : 공격력 보다 방어력이 강한 유닛.

- 대포 (Artillery) : 부식기 같은 원천한 공격용 포격 유닛.

- 개척자 (Settlers) : 개척자

- 일꾼 (Workers) : 일꾼

- 해상 유닛 (Naval Units) : 바다 위로 이동하는 유닛

- 공중 유닛 (Air Units) : 비행 유닛

- 성장 (Growth) : 도시의 인구를 증가시켜주는 도시 시설

- 생산 (Production) : 도시의 방패 생산률을 증가시켜주는 도시 시설

- 행복 (Happiness) : 시민들을 행복하게 해주는 도시 시설

- 과학 (Science) : 도시의 과학 연구 성과를 높여주는 도시 시설

- 재화 (Wealth) : 도시의 세금 수입을 높여주는 도시 시설



- 무역 (Trade) : 도시의 무역량과 상업을 늘려주는 도시 시설
- 탐험 (Exploration) : 탐험대나 정착병 같이 탐험이 주 임무인 유닛
- 문화 (Culture) : 도시의 문화적 영향력을 향상시켜주는 도시 시설

## 고문

지도 화면에 있는 고문 아이콘을 클릭하여 고문들의 조언을 참고할 수 있다. 이 유용한 친구들은 게이머에게 분명의 전반적인 장단점과 발전 상황에 대한 보고서를 제공해준다.

### 내정 고문

내정 고문은 전체적인 수입과 지출 내역, 각 도시들의 상태 등 제국의 내부적인 상황을 요약해준다. 내정 고문 화면은 개인 메뉴를 통해 열거나 [F1]을 누르면 된다.

조언 (Advice) : 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게 듣는 것이 좋을 것이다.

수입 박스 (Income box) : 게이머의 국고에 들어 있는 내용과 제국 전체의 턴 당 수입을 보여 준다. 턴 당 지출되는 내역도 자세히 설명해주고 있으며 수입에서 지출을 뺀 순 수익(또는 손해)을 표시해 턴 얻기를 손해보고 얻기를 이익보고 있는지 알려준다.

과학 비율 (Science ratio) : 이 슬라이더를 이용해 (10% 단위) 수입의 몇 퍼센트를 과학 연구에 배당할 것인지 정한다. 비의 양쪽 끝을 클릭하면 원하는 쪽으로 슬라이더를 이동시킬 수 있다.

오락 지출 (Entertainment spending) : 이 슬라이더를 이용해 (10% 단위) 수입의 몇 퍼센트를 시민들의 행복을 위해 사용할 것인지 정한다. 비의 양쪽 끝을 클릭하면 원하는 쪽으로 슬라이더를 이동시킬 수 있다. 현재의 수치로 몇 명의 행복한 얼굴이 생겨나는지도 보여준다.

정보 박스 (Info boxes) : 이 두개의 작은 박스는 게이머의 현 정부 형태와 유닛의 이동 현황(평상시 또는 전시)을 보여준다. 변경하고자 하는 쪽을 클릭하면 된다.



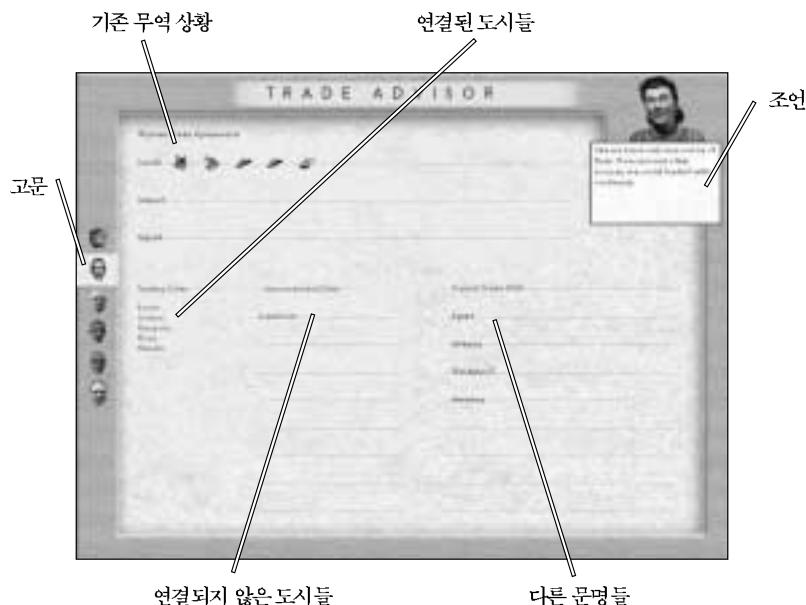
도시 목록 (City listings) : 제국 내에 있는 모든 도시의 주요 정보를 보여주고 있으며 도시가 건설된 순서대로 나열되어 있다. 이 정보에는 각 도시의 지원 생산량(식량, 생산, 상업), 도시의 크기 그리고 인구 목록(행복한, 만족한, 등)을 포함한다. 혼란 상태에 있는 도시는 따로 표시된다. 각 도시에서 현재 진행되고 있는 프로젝트는 무엇인지, 그리고 얼마나 지나야 완성되는지도 알 수 있다. 각 도시에서 매 턴마다 지출하는 유지 비용과 도시에서 국고 및 과학 연구에 어느 정도 기여하고 있는지도 나와있다. 간으로 각 도시에서 몇 개의 “행복한 얼굴”이 생겨나는지 보여준다. 게이머는 목록에 나열되어 있는 도시 이름을 클릭하여 해당 도시의 도시 화면을 열 수 있다.

고문 (Advisors) : 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘이 화면 왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.



## 무역 고문

무역 고문은 게이머의 무역 네트워크 상태와 다른 문명과 맺은 무역 협정 그리고 무역을 위해 내놓을 수 있는 것은 무엇이 있는지 등을 보고해준다. 무역 고문 화면은 개인 메뉴를 통해 열거나 [F2]를 누르면 된다.



조언 (Advice) : 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게 듣는 것이 좋을 것이다.

무역 협정 (Trade agreements) : 이 목록은 현재 게이머의 내부 무역 네트워크를 통해 거래되고 있는 모든 전략 자원과 시장 품목을 보여준다. 그 아래에는 다른 문명과 맺은 무역 협정들이 나열되어 있다.

연결된 도시들 (Networked cities) : 이 목록은 게이머의 제국 안에 있는 도시들 가운데 무역 네트워크에 연결되어 있어 자원의 혜택을 누리고 있는 도시들을 모두 보여준다.

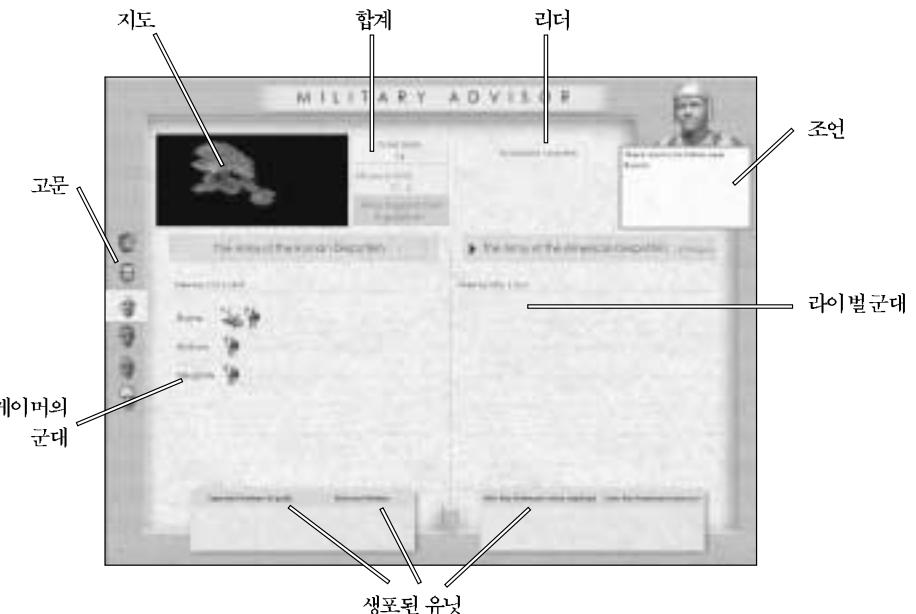
연결되지 않은 도시들 (Unconnected cities) : 무역 네트워크에 연결되어 있지 않은 도시들 목록이다. 이 목록은 짚을 수록 좋다.

다른 문명 (Other civs) : 접촉이 있었던 다른 모든 문명이 나열되어 있으며 각각 어떤 자원을 제공할 수 있는지, 어떤 문명과 무역 네트워크 형성되어 있는지 그리고 어떤 문명과 연결되어 있지 않은지 보여준다. 목록에 있는 문명 이름을 클릭하면 해당 문명의 지도자와 연락을 취할 수 있다.

고문 (Advisors) : 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘과 화면 왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.

## 군사 고문

군사 고문은 게이머의 군사 자산 및 라이벌들의 군사 자산에 대한 보고서를 보여준다. 여기에는 게이머가 도시 안팎에 보유하고 있는 모든 유닛에 대한 정보와 적에게 생포된 유닛들에 대한 정보가 포함되어 있다.



군사 고문 화면은 게임 메뉴를 통해 열거나 [F3]을 누르면 된다.

조언 (Advice) : 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게 듣는 것이 좋을 것이다.

지도 (Map) : 전쟁을 시작하기에 앞서 이 전략적 지도를 참고 삼아 작전을 짜는 것도 큰 도움이 될 것이다.

합계 (Totals) : 이 박스들은 게이머가 컨트롤하는 유닛의 수, 유저비용이 들지 않는 유닛의 수 그리고 매 턴마다 군사적 유지를 위해 지불하는 유저비용 등을 알려준다.

리더 (Leaders) : 리더가 출현했을 경우, 아직 사용하지 않은 리더들을 보여준다.

게이머의 군대 (Your forces) : 게이머의 모든 유닛과 각각의 현재 힐드 포인트 상태가 표시되어 있다. 버튼을 이용하여 유닛을 종류별로 또는 도사별로 그룹 지울 수 있다.

라이벌 군대 (Rival forces) : 게이머가 선택한 라이벌의 유닛들에 대한 정보이다. 위쪽에 있는 선택 바를 이용해 어떤 국가의 군대를 볼 것인지 선택한다. 버튼을 이용하여 유닛을 종류별로 또는 도사별로 그룹 지울 수 있다.

생포된 유닛 (Captures) : 게이머가 생포한 유닛과 적에게 생포당한 게이머의 유닛을 보여준다.

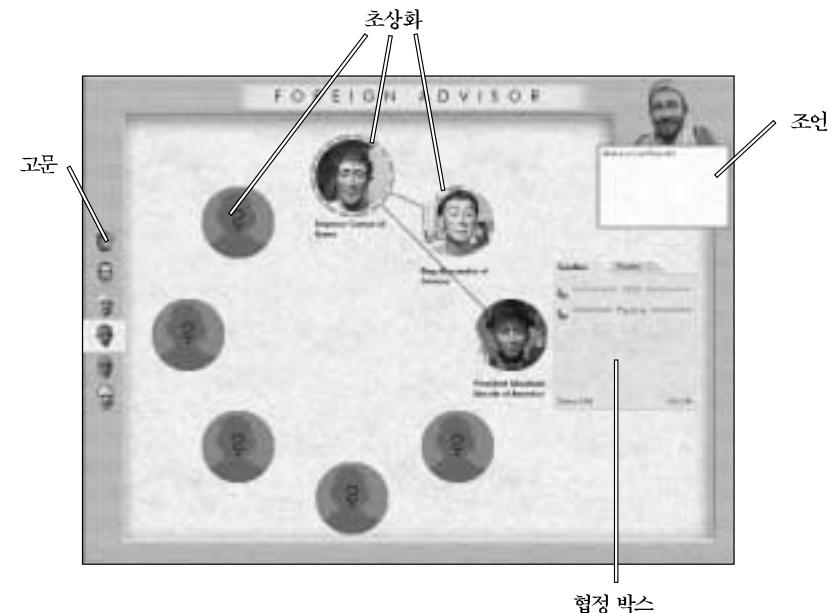
고문 (Advisors) : 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘이 화면 왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.

## 외무고문

이 보고서는 다른 문명들과 게이머 사이의 외교 관계에 대한 모든 정보를 포함하고 있다. 현재 진행 중인 부여 협정과 조약 등도 그 내용에 포함된다. 외무 고문 화면은 게임 메뉴를 통해 열거나 [F4]를 누르면 된다.

조언 (Advice) : 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게 듣는 것이 좋을 것이다.

초상화 (Portraits) : 각 라이벌 지도자의 작은 초상화가 포함되어 있으며 각각의 이름과 지위도 표시되어 있다. 초상화의 얼굴 표정을 보면 상대방이 게이머를 어떻게 생각하는지 대강 알 수 있을 것이다. 라이벌 지도자를 클릭하면 그 지도자의 문명이 다른 문명(게이머에게 알려져 있는)과 어떤 관계를 맺고 있는지 알 수 있다. 게이머는 또한 지도자 초상화를 클릭할 때 [Shift] 키를 누르고 있으면 여러 명을 동시에 선택할 수도 있다. 또한 초상화를 더블 클릭하면 곧바로 그 지도자와 협상을 시작할 수 있다.



협정 박스

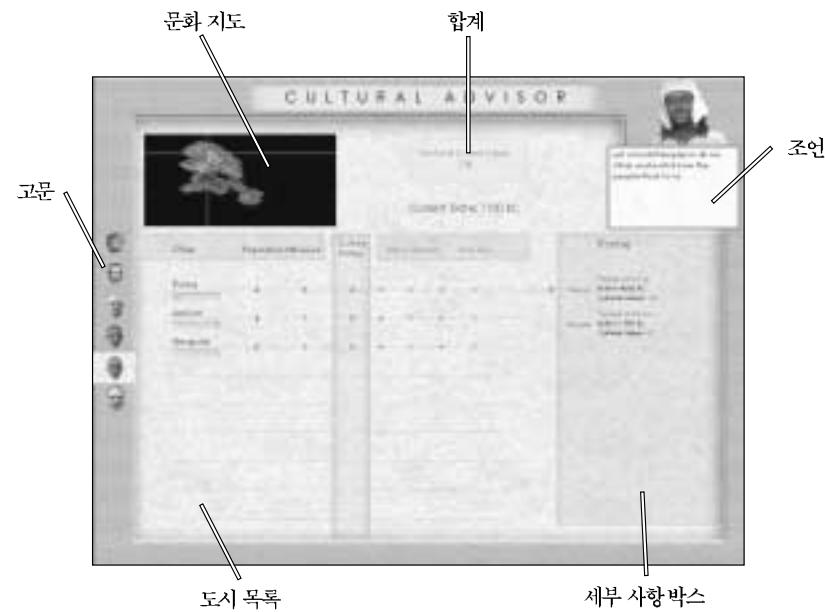
협정 박스 (Treaty box) : 이것을 이용해서 게이머는 어떤 종류의 협정, 조약 그리고 부여이 보여지게 할지 정한다. 협정(Treaties) 또는 무역(Trades) 탭을 클릭한 다음 보고자 하는 협정서를 선택한다. 아래쪽에 있는 버튼을 이용해 전체를 선택하거나 선택을 취소할 수 있다.

고문 (Advisors) : 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘이 화면 왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.

## 문화고문

게이머의 문명의 문화 개발은 성공적인 게임 진행에 필수적이다. 문화 고문의 보고서는 제국 전체의 문화적 성취도를 보여준다. 문화 고문 화면은 게임 메뉴를 통해 열거나 [F5]를 누르면 된다.



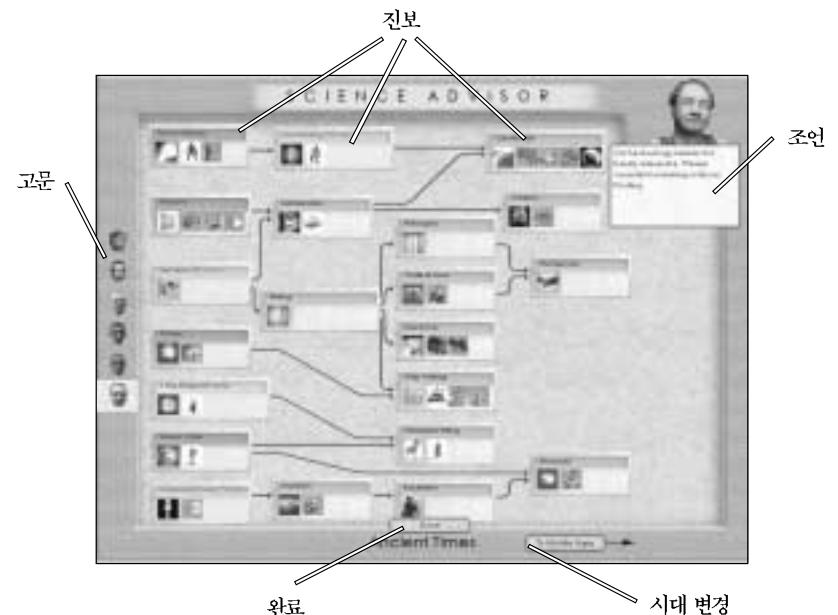


세부 사항 박스 (Detail box) : 선택한 도시의 어느 곳에서 문화 접수가 일어지는지 자세하게  
분석해준다.

고문 (Advisors) : 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘이 화면  
왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.

## 과학고문

케이머의 과학 고문은 케이머의 문명이 이룩한 진보들과 그 다음 단계로 넘어가는 과정을 기록하고  
있다. 그는 하니의 편리한 플로차트 형태로 가능한 모든 연구 경로를 표시해준다. 이 차트는 케이  
머가 현재 연구할 수 있는 것만 보여주는 것이 아니라 미래에 어떤 것이 연구될지도 보여준다. 과학  
고문 화면은 개인 메뉴를 통해 열거나 [F6]를 누르면 된다.



조언 (Advice) : 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게  
듣는 것이 좋을 것이다.

문화 지도 (Culture map) : 이 소형 지도는 케이머가 알고 있는 모든 문화적 국경선을 보여준다.  
또한 도시 목록에서 선택한 도시의 위치를 알려주기도 한다.

합계 (Total) : 케이머의 문명 전체의 문화 접수 합계를 알려준다.

도시 목록 (City listings) : 케이머의 모든 도시는 이곳에 나와있다. 각 도시의 문화 접수가  
나오게 된 배경에 대해 브리핑을 해주며 도시의 현재 문화 레벨과 성장도를 그래프로 보여준다.



**조언 (Advice) :** 모든 고문들은 수시로 조언을 해준다. 상당히 도움이 될 수 있으니 주의 깊게 듣는 것이 좋을 것이다.

**완료 (Done) :** 이 버튼을 누르면 다시 지도 화면으로 돌아간다. 민인 새로운 연구과제를 선택하지 않고 그냥 나가려 하면 경고 메시지를 보내온다.

**시대 변경 (Change age) :** 시대 변경 버튼은 2개가 있으며 하나는 미래의, 다른 하나는 과거의 테크트리리를 볼 수 있게 해준다.

**진보 (Advances) :** 각 상자에는 현재 연구 가능한 문명 진보가 나열되어 있으며 나열된 진보를 연구하게 될 경우 얻을 수 있는 유닛과 시설 그리고 불가사의가 아이콘으로 표시되어 있다. 나열된 아이템을 오른쪽 클릭하면 비로 문명 백과 사전을 열람해볼 수 있다. 다음 단계에서 연구하려는 아이템을 정했으면 그것을 클릭한다. 최종 목표를 달성하기 위해 필요한 증간 과정은 자동으로 예약된다. 게이머가 다른 지시를 내리기 이전에는 이렇게 정해진 경로를 따라 연구를 진행하게 된다.

**고문 (Advisors) :** 다른 모든 고문의 화면에서와 마찬가지로 다른 고문들의 아이콘이 화면 왼쪽에 놓여있다. 원하는 고문의 아이콘을 클릭하면 해당 고문의 보고서 화면을 열 수 있다.

목록에 나와있는 진보에 대한 연구를 모두 마치고 계속해서 새로운 프로젝트를 연구할 수 있다는 것을 기억해두도록 한다. 그런 식으로 연구된 프로젝트들을 미래 기술이라고 하며 개인 종료시 문명 점수를 계산할 때 가산점을 부여해준다.

## 문명 백과 사전

문명 백과 사전은 개인에 포함된 백과 사전이다. 문명 백과 사전을 열려면 지도 화면에 있는 백과 사전 아이콘을 클릭하면 된다. 게이머는 또 개인 도중 등장하는 하이퍼텍스트 링크를 클릭해도 백과 사전을 열어볼 수 있다.

백과 사전에 등장하는 아이템들은 안과 베 순으로 나열되어 있으며 각각의 아이템에 대해서는 자세한 정보와 함께 각 아이템의 역사적 중요성, 그리고 개인에서 차지하는 비중 등이 적혀있다.

**도시 시설 (City improvements) :** 이 옵션을 사용하면 도시 안에 건설할 수 있는 도시 시설만을 나열한다.

**개인 개념 (Game concepts) :** 이 옵션을 사용하면 다른 도회 목록에서 다루지 못했던 내용들, 즉, 공해, 해산, 요새 등을 따로 나열하게 된다.

**정부 (Governments) :** 여기서 각종 정부 형태에 대한 정보를 알 수 있다.

**목차 (Index) :** 문명 백과 사전에 포함된 모든 내용의 목차

**자원 (Resources) :** 개인에 등장하는 자원을 모두 나열해 놓았다.

**기술 (Technologies) :** 이 부분은 진보에 초점을 맞쳤다. 분명 백과사전을 통해 각 진보에 대해 알아보는 것은 과학 고문 화면에서도 가능하다.

**지형 (Terrain) :** 다양한 지형 타입 및 특수 천연 자원을 나열하고 있다.

**유닛 (Units) :** 모든 유닛이 총등장한다.

**불가사의 (Wonders) :** 불가사의에 대한 정보만 알고 싶다면 이 옵션을 사용한다.

**인문 명령어 (Worker actions) :** 인문에게 내릴 수 있는 모든 명령어 집.

## 불가사의

이 화면은 지금까지 건설된 모든 불가사의와 현재 건설 중인 불가사의를 보여준다. 이 화면은 개인 메뉴를 통해 열거나 [F7]을 누르면 된다.

## 히스토그래프

이 화면은 게이머가 다른 문명과 비교해 어떻게 하고 있는지 그래프로 보여준다. 또한 게이머 및 다른 상대방들의 점수로 표시해준다. 이 화면은 개인 메뉴를 통해 열거나 [F8]을 누르면 된다.

**보여주기 (Show) :** 각 문명의 종합적인 세력, 점수 또는 문화 점수를 서로 비교하여 그래프로 보여준다.

**단위 조절 (Scale by) :** 수직축의 눈금 단위를 턴 단위 또는 연 단위로 할 수 있다.

**점수 (Score) :** 모든 문명들에 대한 자세한 점수 및 등급이 표시되며 게이머의 점수에 대해서는 더욱 세밀한 정보가 제공된다.



## 궁전

여기서는 게이머의 궁전을 보여준다. 게임을 진행하다 보면 시민들이 게이머를 위해 궁전을 증, 개축해주는 경우가 있다. 그럴 때면 게이머는 새로 짓고 싶은 부분을 선택하기만 하면 된다. 우선 처음엔 어떤 품으로 건물을 지을 것인지 정해야 한다. 궁전이 증축을 거듭해감에 따라 점차 특색 있는 건물로 변화하게 될 것이다. 마우스 포인터를 고치고자 하는 부위로 가져가면 어떤 모습이 뭔지 미리 볼 수 있다. 마음에 들면 원하는 곳을 클릭한다. 게이머는 개인 메뉴 또는 [F9] 키를 통해 이 화면을 열 수 있다.

## 우주선

게이머가 안파 센터우리로 가기 위해 만드는 우주선의 모습을 보여준다. 부품을 하나씩 완성해감에 따라 어떤 식으로 만들어지고 있는지 볼 수 있게 해준다. 이 화면은 개인 메뉴 또는 [F10] 키를 통해서 열 수 있다.

모듈, 부품 그리고 구조 (Modules, components, and structures) : 게이머가 우주선 부품을 만드는데 필요한 기술을 연구하지 않았다면 이를 통해 어떤 기술이 필요한지 알 수 있다. 부품을 생산하는 농민에는 어느 도시에서 그 부품을 만들고 있는지 보여준다. 부품이 완성되면 목록에 추가된다.

미리보기 (Preview) : 완성된 우주선의 모습을 미리 볼 수 있다.

## 인구분포도

세계 5대 도시 및 게이머의 시민들에 대한 정보를 보여준다. 이 화면은 개인 메뉴 또는 [F11] 키를 통해 열어 볼 수 있다.

세계 5대 도시 (Top 5 Cities) : 세계 5대 도시가 크기 및 발전도 순으로 나열되어 있다.

인구 분포도 (Demographics) : 게이머의 시민들에 대한 흥미있는 정보를 수록해놓고 있으며 다른 경쟁자들과 비교도 해놓았다.

## 게임 다시 보기

이 화면에서 게이머는 바둑에서 복기를 두듯 좀 전에 끝낸 게임을 다시 한번 다양한 각도에서 볼 수 있다. 이 옵션은 게임을 완전히 끝내거나 포기한 다음에만 사용할 수 있다.

세계 지도 (World Map) : 가장 볼거리가 많은 부분이다. 화면 아래쪽에는 비디오처럼 4개의 버튼이 있어 게이머가 재생을 컨트롤할 수 있게 해준다. 화면에 표시되는 정보는 각 문명의 고유 색으로 표현되는 지역 장악 정보이다. 재생이 시작되면 게이머는 각 문명의 색이 이리 저리 움직이고 확장해가는 모습을 볼 수 있을 것이다.

히스토그램 (Histogram) : 히스토그램 화면에서 본 것과 비슷하지만 여기서는 실시간으로 자료가 업데이트 되는 모습을 볼 수 있다.

이벤트 (Event Queue) : 재생 도중 이벤트가 발생하면 이곳을 통해 보여진다.

## 설정

설정화면에서 게이머는 개인의 여러 가지 요소를 원하는 대로 조절할 수 있다. 게이머는 개인 메뉴에서 이 화면을 열 수 있다.

튜토리얼 모드 (Tutorial Mode) : 이 모드를 켜면 게임 도중 다양한 추가 정보를 제공 게임을 보다 쉽게 할 수 있도록 해준다.

턴이 끝나면 항상 대기 (Always wait at the end of turn) : 이 모드를 켜면 턴이 끝날 때 항상 턴 종료(End Turn)를 선택해줘야 한다.

수동 이동시 애니메이션 (Animate our manual moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동이 아닌 수동으로 이동시키는 유닛에 애니메이션을 추가한다.

수동 이동시 아군 애니메이션 (Animate friendly manual moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동 명령이 아닌 수동으로 이동시키는 아군 유닛에 애니메이션을 추가한다.

수동 이동시 적군 애니메이션 (Animate enemy manual moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동 명령이 아닌 수동으로 이동시키는 적군 유닛에 애니메이션을 추가한다.

자동 이동시 애니메이션 (Animate our automatic moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동으로 이동하는 유닛에 애니메이션을 추가한다.

자동 이동시 아군 애니메이션 (Animate friendly automatic moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동으로 이동하는 아군 유닛에 애니메이션을 추가한다.

자동 이동시 적군 애니메이션 (Animate enemy automatic moves) : 이 모드를 켜면 자동 이동으로 이동하는 적군 유닛에 애니메이션을 추가한다.

전투 애니메이션 (Animate battles) : 이 모드를 켜면 전투 중인 유닛에 애니메이션이 추가 된다.



팀 컬러 디스크로 표시 (Show team color disc) : 이 모드를 켜면 유닛의 팀 컬러가 유닛 아래에 디스크 모양으로 표시된다.

지도상에 식량 및 방패 표시 (Show food and shield on map) : 이 모드를 켜면 타일에 식량 및 방패가 표시된다.

도시 위로 유닛 표시 (Show units over cities) : 이 모드를 켜면 도시를 방어하고 있는 가장 강력한 유닛이 도시 위로 표시된다.

아군/적 유닛 옆에 있을 때 명령 취소 (Cancel orders when next to friendly/enemy) : 이 모드를 켜면 적의 유닛이 아군/적 유닛 근처에 가면 자동 명령이 취소된다.

전체 볼륨 슬라이더 (Master volume slider) : 전체적인 볼륨 조절

모든 사운드 끄기 (Disable all sound) : 게임의 모든 사운드를 켜거나 끈다.

음악 볼륨 슬라이더 (Music volume slider) : 음악 볼륨 조절

음악 끄기 (Disable Music) : 음악을 켜거나 끈다.

효과음 볼륨 슬라이더 (SFX volume slider) : 효과음 볼륨 조절

효과음 끄기 (Disable SFX) : 효과음을 켜거나 끈다.

## 키보드 단축키

메뉴얼에서 계속 단축기를 언급하기는 했지만 이렇게 한 곳에 모아두면 보기기에 편리할 것이다.

### 유닛 이동

동쪽으로 이동	오른쪽 화살표	키패드 6
북쪽으로 이동	위쪽 화살표	키패드 8
북동쪽으로 이동	Page Up	키패드 9
북서쪽으로 이동	Home	키패드 7
남쪽으로 이동	아래쪽 화살표	키패드 2
남동쪽으로 이동	Page Down	키패드 3
남서쪽으로 이동	End	키패드 1
서쪽으로 이동	왼쪽 화살표	키패드 4

### 유닛 명령

이곳에 나열된 명령 가운데는 선택된 유닛과 유닛의 위치 그리고 유닛이 처한 상황 등에 따라 사용할 수 있는 명령과 사용할 수 없는 명령이 있다. 예를 들어 「B」를 누르면 개척자로 하여금 새로운 도사를 건설하라는 명령이지만 개척자 유닛이 도시 안에 있을 경우엔 도시에 합류하라는 명령이 된다. 또한 일꾼에게 「B」 명령을 내리면 식민지를 건설하라는 명령 또는 도시에 합류하라는 명령이 된다. 부서기의 경우에는 「B」 명령이 포격 명령이 된다.

모든 단축기는 소문자를 사용하게 된다. 예를 들어 「B」는 “b” 키를 누르라는 뜻이다. 대문자는 「Shift」-「B」처럼 별도로 표시된다.

공중 투하	A
공중 수송	T
제공권 장악 일부	S
일꾼 자동화	A
일꾼 자동화 이전 개선 시설 변경 불가	SHIFT-A
자동화 현재 도시에서만	SHIFT-I
자동화 공해제거 일부만	SHIFT-P
자동화 벌목작업만	SHIFT-F
자동화 정글 개간만	SHIFT-J
포격	B
족족 일부	B
근대 건설	B
도시 건설	B
식민지 건설	B
요새 건설	CTRL-F
정산 건설	M
철도 건설	SHIFT-R
목적지까지 철도 건설	CTRL-SHIFT-R

도로 건설	R
목적지까지 도로 건설	CTRL-R
목적지까지 도로 건설 후 신진자 건설	CTRL-B
공해 청소	SHIFT-C
숲 범목	SHIFT-C
정글 개간	SHIFT-C
해산	D
탐험	E
요새화수준	F
목적지까지 이동	G
정지(터미널기기)	SPACEBAR
자형 개선 가속	CTRL-H
관개 시설	I
가장 가까운 도시로 관개 시설	CTRL-I
도시에 험류	B
파괴	P
숲 만들기	N
기자 재설정 인부	SHIFT-R
정착 인부	R
부역 네트워크	CTRL-N
적재/하선	L
언그레이드	U
모두 언그레이드	SHIFT-U
대기	W 또는 TAB

도시 원도	
생산 예약 추가	SHIFT-클릭
도시 운영진 회면	G
시설 생산 가속	H
생산 예약 불러오기	Q
생산 예약 저장하기	SHIFT-Q
고문	
내정 고문	F1
부역 고문	F2
군사 고문	F3
외교 고문	F4
문화 고문	F5
과학 고문	F6
제작 관리	
선택된 유닛 중신으로 화면 이동	C
수도를 중신으로 화면 이동	H
정부 교체(핵발동)	SHIFT-G
이동 태세 변경	SHIFT-M
지도 정리하기	CTRL-SHIFT-M
라이브 지도자와 연락하기	SHIFT-D
인구 분포도	F11
터너 총료	SHIFT-ENTER
첩보 활동	E
대시관 건설	CTRL-E
목표 도시로 이동	CTRL-SHIFT-G
히스토그램/점수	F8
도시 찾기	SHIFT-L
궁전	F9
스파이 파견	CTRL-SHIFT-E



우주선	F10
지도 그리드 켜기/끄기	CTRL-G
대사판 또는 스파이 사용	SHIFT-E
세계의 불가사의	F7
줌 인/아웃	Z
기타	
게임 설정 바꾸기	CTRL-P
사운드 설정 바꾸기	SHIFT-S
인터넷이스 숨기기	DEL
게임 불러오기	CTRL-L
메인 메뉴	CTRL-M
새로운 게임	CTRL-SHIFT-Q
끝내기	ESC
포기하고 끝내기	CTRL-Q
그만하기	SHIFT-Q
게임 저장	CTRL-S
게임 버전 표시	CTRL-F4
수행/수작 버튼 선택	BACKSPACE



## 유닛 차트

고대 유닛	비용 (양배)	ADM (T) BRF	필수 전략 자원	보유 가능한 문명 (제약이 있을 경우)
개척자(Setter)	30	0.0.1		
일꾼(Worker)	10	0.0.1		
정찰병(Scout)	10	0.0.2		마라도, 콜롬비아, 이로카 러시아, 영국
전사(Warrior)	10	1.1.1		
재규어 워리어(Jaguar Warrior)	10	1.1.2		아조텍
인피(Impi)	20	1.2.2		출루
총병(Spearman)	20	1.2.1		



고대 유닛	비용 (방패)	ADM (T) BRF	필수 전략 지원	보유 가능한 문명 (제약이 있을 경우)
hoplite (Hoplite)	20	1.3.1		그리스
궁병 (Archer)	20	2.1.1		
보우맨 (Bowman)	20	2.1.2		마침내
소드맨 (Swordsman)	30	3.2.1	철	
레기온 (Legionary)	30	3.3.1	철	로마
인모탈 (Immortal)	30	4.2.1	철	페르시아
기병 (Horseman)	30	2.1.2	말	
레이더 (Rider)	30	2.2.2	말	중국
마운티드 레이더 (Mounted Rider)	30	3.1.2	말	이집트
전차 (Chariot)	20	1.1.2	말	
위仲裁 (War Chariot)	20	2.1.2	말	이집트
투석기 (Catapult)	20	0.0.1	4.1.1	
전대 (Galley)	30	1.1.3 (2)		

중세 유닛	비용 (방패)	ADM (T) BRF	필수 전략 지원	보유 가능한 문명 (제약이 있을 경우)
탐험가 (Explorer)	20	1.1.2		
찰병 (Pikeman)	30	1.3.1	철	
머스킷 맨 (Musket Man)	60	2.4.1	열초	
머스케티어 (Musketeer)	60	3.4.1	열초	프랑스
롱bow맨 (Longbowman)	40	4.1.1		
기마병 (Cavalry)	60	6.2.3	말, 열초	
코사크 (Cossack)	60	6.3.3	말, 열초	러시아
기사 (Knight)	70	4.3.2	철, 말	
위안데레온 (War Elephant)	80	4.4.2		인도
사무라이 (Samurai)	80	5.3.2	철	일본
캐논 (Cannon)	40	0.0.1	8.1.2	철, 열초
카라비 (Caravel)	40	1.2.3(4)		
건라온 (Galleon)	60	1.2.4(6)		
프라이비티어 (Privateer)	60	2.1.4	철, 열초	
프리깃 (Frigate)	60	2.2.4	2.1.2	철, 열초
마노위 (Man-o-War)	60	3.2.4	2.1.2	철, 열초



전장 유닛	비용 (방패)	ADM (T) BRF	필수 전략 지원	보유 가능한 문명 (제약이 있을 경우)
소총수 (Rifleman)	80	3.6.1		
공수병 (Paratrooper)	100	8.10.1	원유, 고무	
보병 (Infantry)	90	8.12.2		
해병 (Marines)	100	10.8.1	원유, 고무	
탱크 (Tank)	100	16.10.2	원유, 고무	
팬서 (Panzer)	100	16.10.3	원유, 고무	독일
대포 (Artillery)	60	0.0.1	12.2.3	
전투기 (Fighter)	80	4.4.0	2.0(4).2	원유
폭격기 (Bomber)	100	0.2.0	8.0(6).3	원유
헬리콥터 (Helicopter)	80	0.4.0(2)	0.0(4).0	원유, 고무
수송선 (Transport)	100	1.4.5(8)		원유
항공모함 (Carrier)	160	2.8.5(4)		원유
철갑선 (Iron Clad)	80	4.4.3	4.1.2	석탄
잠수함 (Submarine)	100	8.6.3		원유
구축함 (Destroyer)	120	16.12.6	6.1.3	원유
전함 (Battleship)	200	24.20.4	8.2.4	원유

전장 유닛	비용 (방패)	ADM (T) BRF	필수 전략 지원	보유 가능한 문명 (제약이 있을 경우)
기계화 보병 (Mech Infantry)	110		12.20.3	원유, 고무
현대 장갑 (Modern Armor)	120		24.16.3	원유, 양무마늘, 고무
레이더 포대 (Radar Artillery)	80	0.0.1	16.2.4	양무마늘
크루즈 미사일 (Cruise Missile)	50	0.0.1	20.3.5	양무마늘
전술 핵폭탄 (Tactical Nuke)	200	0.0.1	0.6.0	양무마늘, 우라늄
ICBM	300	0.0.0		양무마늘, 우라늄
제트 전투기 (Jet Fighter)	100	8.8.0	2.0(6).1	원유, 양무마늘
F-15	100	10.8.0	2.0(6).1	원유, 양무마늘, 미국
스텔스 전투기 (Stealth Fighter)	120	4.4.0	2.0(8).2	원유, 양무마늘
스텔스 폭격기 (Stealth Bomber)	140	2.1.0	8.0(8).4	원유, 양무마늘
핵잠수함 (Nuclear Sub)	160	8.6.4(1)		우라늄
아이스 크루저 (Aegis Cruiser)	120	12.12.5	4.2.4	양무마늘, 우라늄
군대 (Army)	200	0.0.1(3)		리더 또는 사관학교
리더 (Leader)	n/a	0.0.3		승리

ADM(T) = 공격력, 방어력, 이동력(운송능력)

BRF = 포격 파괴력, 사정거리(작전 거리), 발사 속도

참고 : 이탈리체로 쓰여진 유닛들은 특정 문명에서만 생산할 수 있다(예를 들면 미국의 F-15).



## 지형차트

지형	인구	인구	상업	관개 시설 (+ 인구)	생산 (+ 인구)	도로 (+ 상업)	보너스 자원	전략 자원	자치권 자원	이동 비용	방어력 보너스
범람원 (Flood Plains)	3	-	-	+1	-	+1	그로리	-	-	1	10
초원 (Grasslands)	2	-	-	+1	+1	+1	가축, 보리	달	외인	1	10
평야 (Plains)	1	1	-	+1	+1	+1	가축, 보리	달, 철, 원유, 알루미늄	외인, 심야	1	10
사막 (Desert)	-	1	-	+1	+1	+1	-	열초, 원유	황토	1	10
분드라 (Tundra)	1	-	-	-	+1	+1	가축, 사냥감	열초, 원유	고파	1	10
숲 (Forest)	1	2	-	-	-	+1	사냥감	우라늄, 고무	열화, 향신료, 심야, 살크	2	25
정글 (Jungle)	1	-	-	-	-	+1	사냥감	고무	열화, 향신료, 심야, 고석	3	25
언덕 (Hills)	1	1	-	-	+2	+1	금	달, 철, 열초, 석탄, 알루미늄	외인, 황토	2	50
산 (Mountains)	-	1	-	-	+2	+1	금	철, 열초, 석탄, 알루미늄, 우라늄	보석	3	100
해안 (Coast)	1	-	2	-	-	-	생선	-	-	1	10
바다 (Sea)	1	-	1	-	-	-	고래, 생선	-	-	1	10
대양 (Ocean)	1	-	-	-	-	-	고래, 생선	-	-	1	10



## 식량자원

	식량	방패	상업
기축 (Cattle)	+2	+1	-
생선 (Fish)	+2	-	+1
사냥감 (Game)	+1	-	-
고래 (Whales)	+1	+1	+2
보리 (Wheat)	+2	-	-
금 (Gold)	-	-	+4

## 전략자원

	식량	방패	상업
알루미늄 (Aluminum)	-	+2	-
석탄 (Coal)	-	+2	+1
말 (Horses)	-	-	+1
철 (Iron)	-	+1	-
원유 (Oil)	-	+1	+2
고무 (Rubber)	-	-	+2
염초 (Salt peter)	-	-	+1
우라늄 (Uranium)	-	+2	+3

## 사치품 자원

	식량	방패	상업
염료 (Dyes)	-	-	+1
모피 (Furs)	-	+1	+1
보석 (Gems)	-	-	+4
향토öl (Incense)	-	-	+1
상아 (Ivory)	-	-	+2
실크 (Silk)	-	-	+3
향신료 (Spice)	-	-	+2
와인 (Wines)	+1	-	+1



# LICENSE AGREEMENT

## \*\*\* IMPORTANT \*\*\*

This is a legal agreement between the end user ("You") and Infogrames Interactive, Inc., its parent, affiliates and subsidiaries (collectively "Infogrames Interactive"). This Agreement is part of a package (the "Package") that also includes, as applicable, executable files that you may download, a game cartridge or disc, or a CD-ROM (collectively referred to herein as the "Software") and certain written materials (the "Documentation"). Any patch, update, upgrade, modification or other enhancement provided by Infogrames Interactive with respect to the Software or the Documentation, or bonus game provided by Infogrames Interactive at no extra charge as part of the Package, shall be included within the meanings of those terms, for the purposes of this Agreement, except to the extent expressly provided below.

BY DOWNLOADING OR INSTALLING THE SOFTWARE, YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ ALL OF THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT, UNDERSTAND THEM, AND AGREE TO BE BOUND BY THEM. YOU UNDERSTAND THAT, IF YOU PURCHASED THE PACKAGE FROM AN AUTHORIZED RESELLER OF INFOGRAMES INTERACTIVE, THAT RESELLER IS NOT INFOGRAMES INTERACTIVE'S AGENT AND IS NOT AUTHORIZED TO MAKE ANY REPRESENTATIONS, CONDITIONS OR WARRANTIES, STATUTORY OR OTHERWISE, ON INFOGRAMES INTERACTIVE'S BEHALF NOR TO VARY ANY OF THE TERMS OR CONDITIONS OF THIS AGREEMENT.

If You do not agree to the terms of this Agreement, do not download or install the Software and promptly return the entire Package to the place You obtained it for a full refund. If you should have any difficulty in obtaining such refund, please contact Infogrames Interactive Technical Support at 425-951-7108. Failure to return the entire Package within 30 days of the purchase date shall be presumed to constitute acceptance of the terms and conditions of this Agreement.

## CONSUMER SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS STATEMENT:

### Epilepsy Warning



### READ THIS NOTICE BEFORE YOU OR YOUR CHILD USE THIS SOFTWARE

A very small portion of the population have a condition which may cause them to experience epileptic seizures or have momentary loss of consciousness when viewing certain kinds of flashing lights or patterns. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy.

If you or anyone in your family has an epileptic condition or has experienced symptoms like an epileptic condition (e.g. a seizure or loss of awareness), immediately consult your physician before using this Software.

We recommend that parents observe their children while they play games. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, altered vision, eye or muscle twitching, involuntary movements, loss of awareness, disorientation, or convulsions, **DISCONTINUE USE IMMEDIATELY** and consult your physician.

### FOLLOW THESE PRECAUTIONS WHENEVER USING THIS SOFTWARE:

- Do not sit or stand too close to the monitor. Play as far back from the monitor as possible.
- Do not play if you are tired or need sleep.
- Always play in a well-lit room.
- Be sure to take a 10- to 15-minute break every hour while playing.

### Repetitive Strain Statement



Some people may experience fatigue or discomfort after playing for a long time. Regardless of how you feel, you should ALWAYS take a 10- to 15-minute break every hour while playing. If your hands or arms become tired or uncomfortable while playing, stop and rest. If you continue to experience soreness or discomfort during or after play, listen to the signals your body is giving you. Stop playing and consult a doctor. Failure to do so could result in long term injury.

If your hands, wrist or arms have been injured or strained in other activities, use of this Software could aggravate the condition. Before playing, consult a doctor.

### Motion Sickness Statement



This Software generates realistic images and 3-D simulations. While playing or watching certain video images, some people may experience dizziness, motion sickness or nausea. If you or your child experience any of these symptoms, discontinue use and play again later.

**LIMITED LICENSE:** You are entitled to download or install, and operate this Software solely for your own personal use, but may not sell or transfer reproductions of the Software or Documentation to other parties in any way. You may download or install, and operate one copy of the Software on a single terminal connected to a single computer. You may not network the Software or otherwise use it on more than one computer or computer terminal at the same time.



**INTERNET-BASED PLAY; CHAT:** This Software may include Internet-play features. If You choose to use such features, You will need to access the Internet. The Software or Documentation may also suggest links to certain Software-related web sites, including web sites operated by Infogrames Interactive or third parties. Your access to web sites operated by Infogrames Interactive is subject to the terms of use and privacy policies of such web sites. Children should check with a parent or guardian before accessing the Internet, including without limitation any chat function, on-line "arcade," or em@il Game. Internet game play may occur through one or more independent gaming or other web sites (each a "Web Site"), including without limitation the MSN Gaming Zone run by the Microsoft Corporation. Infogrames Interactive does not review or control, and disclaims any responsibility or liability for, the functioning and performance of any Web Site, the terms of use of any Web Site, the privacy policies of any Web Site, and any content on or available via a Web Site, including, without limitation, links to other web sites and comments or other contact between users of a Web Site. Infogrames Interactive does not endorse the Web Sites merely because a link to the Web Site is suggested or established. Infogrames Interactive does not monitor, control, endorse, or accept responsibility for the content of text or voice chat messages, if applicable, transmitted through the use of the Software. Use of the chat function, or other content or services of any Web Site is at Your own risk. You are strongly encouraged not to give out identity or other personal information through chat transmissions.

**OWNERSHIP; COPYRIGHT:** Title to the Software and the Documentation, and patents, copyrights and all other property rights applicable thereto, shall at all times remain solely and exclusively with Infogrames Interactive and its licensors, and You shall not take any action inconsistent with such title. The Software and the Documentation are protected by United States, Canadian and other applicable laws and by international treaty provisions. Any rights not expressly granted herein are reserved to Infogrames Interactive and its licensors.

**OTHER RESTRICTIONS:** You may not cause or permit the disclosure, copying, renting, licensing, sublicensing, leasing, dissemination or other distribution of the Software or the Documentation by any means or in any form, without the prior written consent of Infogrames Interactive. You may not modify, enhance, supplement, create derivative work from, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise reduce the Software to human readable form.

#### **LIMITED WARRANTY:**

Infogrames Interactive warrants for a period of ninety (90) days following original retail purchase of this copy of the Software that the Software is free from substantial errors or defects that will materially interfere with the operation of the Software as described in the Documentation. This limited warranty: (i) applies to the initial purchaser only and may be acted upon only by the initial purchaser; and (ii) does not apply to any patch, update, upgrade, modification, or other enhancement provided by Infogrames Interactive with respect to the Software or the Documentation or to any bonus game provided by Infogrames Interactive at no extra charge as part

of the Package, which are provided on an AS IS BASIS ONLY EXCEPT AS STATED ABOVE, INFOGRAMES INTERACTIVE AND ITS LICENSORS MAKE NO OTHER WARRANTY OR CONDITION, EXPRESS OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, REGARDING THIS SOFTWARE. THE IMPLIED WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE AND THE IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY SHALL BOTH BE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY. THESE AND ANY OTHER IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS, STATUTORY OR OTHERWISE, ARE OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. Some jurisdictions do not allow limitations on how long an implied warranty or condition lasts, so the above limitation may not apply to You. This limited warranty gives You specific legal rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction.

If you believe you have found any such error or defect in the Software during the warranty period, call Infogrames Interactive Technical Support at 425-951-7108 between the hours of 8:00 a.m. and 6:00 p.m. Monday through Friday (Pacific Time), holidays excluded, and provide your Product number. If a return is determined as necessary, a Return Merchandise Authorization Number (RMA#) will be issued to you. Send your original CD-ROM disc, game cartridge or disc, or, if applicable, the executable files that you downloaded, along with the RMA#, a dated proof of purchase, your full name, address and phone number, to Infogrames Interactive, Inc., Attn: TS/CS Dept., 13110 NE 177<sup>th</sup> Place, Suite # B101, Box 180, Woodinville, WA 98072-9965.

If you have a problem resulting from a manufacturing defect in the Software, Infogrames Interactive's and its licensors' entire liability and Your exclusive remedy for breach of this limited warranty shall be the replacement of the Software, within a reasonable period of time and without charge, with a corrected version of the Software. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of relief, incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to You.

#### **LIMITATION OF LIABILITY:**

INFOGRAMES INTERACTIVE AND ITS LICENSORS SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, EXEMPLARY OR OTHER INDIRECT DAMAGES, EVEN IF INFOGRAMES INTERACTIVE OR ITS LICENSORS ARE ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. IN NO EVENT SHALL INFOGRAMES INTERACTIVE'S AND ITS LICENSORS' AGGREGATE LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PACKAGE. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of special, incidental, consequential, indirect or exemplary damages, or the limitation of liability to specified amounts, so the above limitation or exclusion may not apply to You.



**GENERAL:** This Agreement constitutes the entire understanding between Infogrames Interactive and You with respect to subject matter hereof. Any change to this Agreement must be in writing, signed by Infogrames Interactive and You. Terms and conditions as set forth in any purchase order which differ from, conflict with, or are not included in this Agreement, shall not become part of this Agreement unless specifically accepted by Infogrames Interactive in writing. You shall be responsible for and shall pay, and shall reimburse Infogrames Interactive on request if Infogrames Interactive is required to pay, any sales, use, value added (VAT), consumption or other tax (excluding any tax that is based on Infogrames Interactive's net income), assessment, duty, tariff, or other fee or charge of any kind or nature that is levied or imposed by any governmental authority on the Package.

**EXPORT AND IMPORT COMPLIANCE:** In the event You export the Software or the Documentation from the country in which You first received it, You assume the responsibility for compliance with all applicable export and re-export regulations, as the case may be.

**GOVERNING LAW; ARBITRATION:** This Agreement shall be governed by, and any arbitration hereunder shall apply, the laws of the State of New York, U.S.A., excluding (a) its conflicts of laws principles; (b) the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods; (c) the 1974 Convention on the Limitation Period in the International Sale of Goods (the "1974 Convention"); and (d) the Protocol amending the 1974 Convention, done at Vienna April 11, 1980.

Any dispute, controversy or claim arising out of or relating to this Agreement or to a breach hereof, including its interpretation, performance or termination, shall be finally resolved by arbitration. The arbitration shall be conducted by three (3) arbitrators, one to be appointed by Infogrames Interactive, one to be appointed by You and a third being nominated by the two arbitrators so selected or, if they cannot agree on a third arbitrator, by the President of the American Arbitration Association ("AAA"). The arbitration shall be conducted in English and in accordance with the commercial arbitration rules of the AAA. The arbitration, including the rendering of the award, shall take place in New York, New York, and shall be the exclusive forum for resolving such dispute, controversy or claim. The decision of the arbitrators shall be binding upon the parties hereto, and the expense of the arbitration (including without limitation the award of attorneys' fees to the prevailing party) shall be paid as the arbitrators determine. The decision of the arbitrators shall be executory, and judgment thereon may be entered by any court of competent jurisdiction.

Notwithstanding anything contained in the foregoing Paragraph to the contrary, Infogrames Interactive shall have the right to institute judicial proceedings against You or anyone acting by, through or under You, in order to enforce Infogrames Interactive's rights hereunder through reformation of contract, specific performance, injunction or similar equitable relief. For the purposes of this Paragraph, both parties submit to the jurisdiction of, and waive any objection to the venue of, the state and federal courts of the State of New York.

# CREDITS

## Original CIVILIZATION Designed By

Sid Meier

## CIVILIZATION III Designed By

Jeff Briggs,  
Soren Johnson, and  
Members of FIRAXIS GAMES

### Programming

David Evans  
Soren Johnson  
Mike Breitkreutz  
Jacob Solomon  
Patrick Dawson  
Javier Sobrado  
Chris Pine

### Music

Roger Briggs  
Mark Cromer

### Production

Mike Gibson  
Jeff Morris  
Mike Fetterman, Associate

### Writers

John Possidente, Manual  
Paul Murphy, Diplomacy dialogues  
Rex Martin, Civilopedia  
Jason Gleason, Civilopedia

### Firaxis Marketing

Lindsay Riehl  
Kelley Gilmore  
Dan Magaha

### Additional Art

Carlson Bull  
David Austin

### Sound

Mark Cromer



## Infogrames Interactive, Inc.

### *Senior Producer*

Thomas J. Zahorik

### *Executive Producer*

Bill Levay

### *Senior Marketing Product Manager*

Peter Matis

### *V.P. of Product Development*

Scott Walker

### *General Manager*

John Hurlbut

### *Director of Quality Assurance*

Michael Craighead

### *Q.A. Certification Manager*

Kurt Boutin

### *Q.A. Testing Managers*

Mark Gutknecht

Randy Lee

Bill Carroll

### *Q.A. Certification Lead*

Michael Davidson

### *Lead Testers*

Grant Frazier

Rex Martin

### *Testers*

Barry Caudill

Ellie Crawley

Jason Gleason

Brad Hoppenstein

Kevin Jamieson

Tim McCracken

Ray Pfeifer

Steve Purdie

Jeff Smith

Shawn Walbeck

### *Director of Marketing*

Ann Marie Bland

### *Manager of Creative Services*

Steve Martin

### *Manager of Editorial & Documentation Services*

Elizabeth Mackney

### *Graphic Designer*

Paul Anselmi

### *Editor*

Marisa Ong

### *Manual Designer*

William Salit Design

## Special Thanks

Alex Delucia

Rex Martin

Jason Gleason

Ellie Crawley

Barry Caudill

Andy Mazurek

...and the families of everyone involved

## CREDITS

### INFOGRAMES KOREA

#### *General Manager*

조원영

#### *Finance Manager*

김기덕

#### *Senior Sales / Marketing Manager*

홍종표

#### *Marketing/Producer*

이승준

#### *Marketing/Product PR Manager*

석지인

#### *Localization Manager*

한종우

#### *Sales Staff*

문진연

#### *Customer Support*

서용규

#### *Design & Production*

바우P&D



### 인포그램즈 코리아 게임을 구입해 주셔서 감사합니다.

인포그램즈 코리아 고객지원팀에서는 구입하신 게임의 진행시 발생되는 기술적 문의에 대한  
고객지원팀 운영을 위하여 같이 하고 있습니다.

**운영시간** 평일오전 10:00 ~ 오후 05:00 (정오 12:00 ~ 13:00 제외)  
토요일, 공휴일은 휴무

**고객지원 해피콜 : 0805-444-555**

**우편문의** 서울시 강남구 역삼동 650-1 남곡빌딩 6층  
인포그램즈 코리아(주) 고객지원팀 (우)135-913  
**팩스** (02)555-0912  
**INTERNET** <http://www.infogrames.co.kr>  
**E-mail** support@kr.infogrames.com

게임에 대한 고객지원을 요청하시기 전에 꼭 아래 사항을 먼저 확인하신 후 문의하시기 바랍니다.  
또한 저희 고객지원팀에서는 게임 진행에 대한 문의는 받지 않으므로 가급적 게임샵이나  
PC통신동호회 등의 공략문을 참고하시기 바랍니다.

- 컴퓨터사양이 구입하신 게임 패키지에 표시된 시스템 요구사항과 맞는지 확인하시기 바랍니다.
- 게임 패키지 내부에 있는 제품설명서를 꼭 읽어보시기 바랍니다.
- 전화문의는 사용하시는 PC 옆에서 해주시기 바랍니다.

