

조작 방법

기본 조작방법

이동	
둘러보기	
달리기	
근접 공격	
점프	
앉기	
옆드리기	(누르고 있기)
슬라이딩	(달리는 도중)
재장전/사용	
무기 변경	
사격	
ADS	
확대 수준/조준기 변경	(조준기로 조준하고 있을 때)
수류탄	
옛보기 & 기울이기	(누르고 있기)
사격 모드 전환	
HUD 보기 (싱글플레이어 전용)	
레이저 표적 탐지기 (싱글플레이어 전용)	
일시정지 메뉴	

! **중요** 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 사용 설명서, Kinect® 센서 및 기타 액세서리 사용 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참고하려면 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 고객 지원 센터로 문의하거나 www.xbox.com/support를 방문하십시오.

안전을 위한 주의 사항: 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

다음의 예방 조치를 취하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.
- 작은 화면의 TV를 사용하십시오.
- 조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.
- 피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

온라인 플레이

- ◆ 로비(Lobby) 게임 서버, 게임 피드와 최신 뉴스를 빠르게 이용합니다.
- ◆ 게임 찾기(Find Game) 게임 서버 검색 조건을 설정합니다.
- ◆ 내 무기(My Gun) 무기를 개조합니다.
- ◆ 내 병사(My Soldier) 클래스, 유닛, 무기 선택을 관리하고 변경합니다.
- ◆ 소대(Platoon) 소대에 참가하거나 나만의 소대를 만듭니다.
- ◆ 통계 & 순위표(Stats & Leaderboards) 멀티플레이어 게임 통계를 검색하고 다른 플레이어와 성적을 비교합니다.
- ◆ 옵션(Options) 게임 옵션을 수정합니다.

내 무기(My Gun)

전장에 들고 가는 무기는 곧 자신의 생명이며, 무기 선택은 가장 중요한 결정일지도 모릅니다. 무기는 게임 플레이 방법을 결정하며, 자신의 자연스러운 성향을 보충하는 무기를 선택해야 합니다. 관찰력이 뛰어나고 끈기 있는 플레이어는 원거리 저격 능력이 뛰어나지만, 최전선에서는 그다지 효과적이지 못할 것입니다. 무기를 신중하게 선택하고, 실험을 통해 최고의 무기를 찾아보세요.

- ◆ 무기 선택(Select Weapon) 6 클래스 중에서 하나를 골라 무기를 선택합니다.
- ◆ 페인트칠(Paint Job) 무기를 멋지게 칠하거나 위장 패턴을 적용합니다.
- ◆ 총구(Muzzle) 무기의 총구 속성을 조절합니다.
- ◆ 광학 장치(Optics) 조준기의 기능을 변경합니다.
- ◆ 탄창 종류(Magazine Style) 탄창의 사양을 변경합니다.
- ◆ 총열몽치(Barrel Assembly) 무기의 가동성과 사거리에 영향을 줍니다.
- ◆ 총몸몽치(Receiver Group) 개머리판과 총몸을 바꿉니다. 가동성과 유효 사거리에 영향을 줍니다.

소대(Platoon)

소대는 *Medal of Honor Warfighter™*의 치열한 전투를 온전히 경험하는 관문입니다. 소대는 함께 전투에 참가하는 플레이어 집단입니다. 소대 리더로 활약하는 플레이어 한 명이 소대를 지휘합니다. 모든 소대는 플레이어의 게임 실력을 평가하는, 오랜 시간에 걸쳐 증명된 Glicko 시스템으로 순위가 매겨집니다. 이 시스템은 같은 능력을 지닌 다른 소대와 싸울 수 있게 합니다.

소대에 참가하면 다른 플레이어들과 친구가 되어, 오래 지속되는 전우애를 느끼며 순위표 정상을 노릴 수 있습니다.

- ◆ 당신의 소대(Your Platoon) 이제까지의 소대에서의 활약상과 소대 전체의 성적을 간단히 확인합니다. 소대원 목록을 보고, 소대 전용 순위표를 확인하고, 동료들의 평판을 살펴보세요.
- ◆ 소대 선택(Select Platoon) 참가할 소대를 선택합니다.

통계 및 순위표(Stats and Leaderboards)

자신이 얼마나 잘하는지를 모르면서 다른 사람들과 플레이하면 무슨 재미가 있을까요? 순위표를 확인해 친구들이나 전 세계 플레이어를 상대로 자신과 소대의 순위 등을 비교해보세요.

- ◆ 플레이어 요약(Player Summary) 순위표 순위, 승/패 기록, 획득한 경험치를 기록하는 플레이어 카드를 확인하고 편집합니다.
- ◆ 복무 기록(Service Record) 특정 게임 조건을 달성해 얻은 보상을 확인합니다.
- ◆ 최우수 플레이어(Top Players) 세계 최고 플레이어들을 확인합니다.
- ◆ 최우수 소대(Top Platoons) 전투에 참가하기 전에 세계 최강의 소대를 확인합니다.

옵션(Options)

조작방법, 음향 및 영상 설정 같은 다양한 게임 옵션을 조절합니다.

게임 모드

전투 임무(Combat Mission)

공격수들은 한정된 라이프를 목표로 3번 연속 폭파해야 합니다. 수비수들은 무슨 수를 써서든 그들을 막아야 합니다.

팀 데스 매치(Team Death Match)

목표는 없습니다. 동맹 및 공격조 동료와 함께 싸워 적을 무력화하세요. 먼저 적 75명을 죽이는 팀이 승리합니다.

섹터 컨트롤(Sector Control)

깃발 3개가 있습니다. 인근 지역을 점령해 깃발을 획득하세요. 깃발을 획득하면 다시 빼앗기지 않는 이상 팀은 계속 포인트를 얻게 됩니다. 목표는 적보다 많은 깃발을 획득하는 것입니다.

분쟁 지대(Hotspot)

폭격 구역 5개가 무작위로 한 번에 하나씩 가동됩니다. 공격수들은 3분 안에 폭격 구역을 폭파해야 합니다. 3번 폭파하면 공격수들이 승리합니다. 마찬가지로, 공격수를 3번 저지하면 수비수들이 승리하게 됩니다.

홈런(Home Run)

3분 단위 라운드가 10회 진행되고, 부활은 없습니다. 공격수들이 깃발 2개 중 하나를 결승선까지 가지고 오면 2점을 얻습니다. 깃발을 들고 있는 다른 팀을 제거하면 2점을 얻습니다. 다른 팀을 제거하면 1점을 얻습니다. 하프타임이 되면 공격수와 수비수가 역할을 바꿉니다. 10라운드가 지나고 가장 점수가 높은 팀이 승리합니다.

클래스(Classes)

무기에는 무기를 사용하는 병사의 종류에 따라 분류되는, 스펙 옵스, 저격수, 어설터, 데몰리션, 헤비 거너, 포인트 맨이라는 6가지 종류가 있습니다. 스펙 옵스 무기는 다목적 무기로 중거리와 근거리 전투에 적합합니다. 저격 소총은 정확하고 강력하지만, 원거리에서 최상의 성능을 발휘합니다. 어설터 화기는 위력이 강합니다. 데몰리션 무기는 근거리 전투에 적합합니다. 헤비 거너는 제압 사격과 돌격 팀 보호에 특화되어 있습니다. 마지막으로 포인트 맨 무기는 다른 팀원들을 전장으로 이끄는 플레이어들에게 적합합니다.

각 클래스는 버튼을 눌러 사용하는 두 가지 클래스 능력이 있습니다. 특정 클래스는 항상 활성화되는 패시브 능력을 사용합니다.

어설터

40mm 유탄 발사기	40mm 유탄 발사기를 이용하면, 대원은 견고한 진지와 병력이 집중된 곳에 직간접적 공격 지원을 할 수 있습니다.
M67 수류탄	M67 파쇄 수류탄을 사용합니다.

저격수

양각대 설치	양각대를 설치하면 저격수는 지상 위협에서 더 안전해지고 UAV에 발각되지 않습니다. 안정적인 기반은 빠른 후속 사격을 가능하게 합니다. 또 원격 탐지기가 적의 위치를 표시하고 접근하는 위협을 경고합니다. 저격수가 조준하는 모든 목표는 미니맵에 자동으로 표시되어 다른 공격조 대원들이 확인할 수 있습니다.
M86 PDM 저지 폭탄	저지 폭탄은 육안으로 볼 수 있으며 폭발하기 전에 경고음을 냅니다. 총으로 쏘거나 폭발할 수 있습니다.

포인트 맨

고출력 탄	고출력 탄은 방호복을 입은 목표를 공격하는 용도로 사용됩니다. 강력하고 단발 모드에 최적화된 탄이지만, 사수가 반동과 총구 들림을 통제할 수 있다면 자동 모드에서도 사용할 수 있습니다.
섬광탄	섬광탄은 눈을 멀게 하고 레이더에 적을 표시합니다.
전력질주 (패시브)	달리기 속도가 더 빨라집니다.

스펙 옵스

신호 검색	신호 검색은 엄폐 여부에 상관없이 적의 위치를 찾아냅니다. 대원들은 이 장비를 자주 사용해 목표 지역을 기습하기 전에 먼저 처리하곤 합니다.
M67 수류탄	M67 파쇄 수류탄을 사용합니다.
전력질주 (패시브)	달리기 속도가 더 빨라집니다.

헤비 거너

양각대 설치	양각대를 설치하면 사수는 탄약을 무한대로 공급받고 명중률도 올라갑니다. 또 다른 팀원들에게 언제든지 재보급을 해줄 수 있습니다.
V40 Minifrags	무작위로 확산되는 광범위한 폭탄을 작동합니다.
재보급 지원 (패시브)	동맹이 요청하면 언제든지 재보급을 해줄 수 있습니다.

데몰리션

방호복	데몰리션 대원들은 폭발물에 대한 저항력이 높고, 따라서 다른 클래스보다 적은 대미지를 입습니다. 또 다른 클래스보다 폭탄 설치/해체 속도도 빠릅니다. 그들의 방호복은 마스크를 쓰면 탁월한 방어력을 제공하며, 정면 장갑은 엄청난 대미지를 흡수할 수 있습니다.
Semtex 원격 폭탄	원격으로 작동하는 폭탄 하나를 이용할 수 있습니다.
폭발물 저항 (패시브)	폭발물에 대한 방어력이 증가합니다.
빠른 폭탄 작업 (패시브)	폭탄 설치 및 해체 속도가 빨라집니다.

점수 연쇄 & 지원 행동

멀티플레이어에서, 플레이어는 다른 플레이어를 사격하거나 게임 내 특정 행동을 수행해 포인트를 얻습니다. 포인트를 얻기 시작하면, 점수 연쇄도 시작됩니다. 점수 연쇄는 살아 있는 동안에는 계속 이어지지만, 사망하면 취소됩니다. 일정한 간격으로, 플레이어는 지원 행동을 받게 됩니다.

지원 행동은 포병대나 더 좋은 탄약 같은, 적군에게 사용 가능한 특수 군사 자원입니다. 사용하지 않은 지원 행동이 있을 때 사망하면, 부활했을 때 이를 사용할 수 있습니다. 다른 지원 행동을 얻고 싶다면, 점수 연쇄를 필요한 수준까지 다시 쌓아야 합니다. 화면 왼쪽 위에 있는 미터가 현재 점수 연쇄와 다음 레벨까지 필요한 양을 표시합니다. 지원 행동은 공격과 방어용으로 구분됩니다.

어설터 지원 행동

60mm 박격포	60mm 박격포는 열린 공간에 있거나 엄폐해 있는 적을 간접 사격하는 빠르고 효과적인 방법입니다. 공격 병력을 빠르게 지지하거나 적의 거점을 무력화할 수 있습니다.
유도 미사일	정밀 타격에 특화된 유도 미사일은 대원이 사선을 확보할 수 없을 때에도 원거리에서 적의 거점을 무력화하곤 합니다.
집속 폭탄	위험한 상황에서, 대원은 집속 폭탄을 실은 A-10을 호출할 수 있습니다. 넓은 범위를 빠르게 폐허로 만들곤 합니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

포인트 맨 지원 행동

RQ-11 레이븐 UAV	레이븐의 강력한 센서는 적 전투원의 위치를 감지해 작전 지역에 있는 아군 전원에게 전송합니다. 능력 극대화를 위해, 대원들은 적이 있을만한 곳으로 레이븐을 보내야 합니다.
공중 폭발 박격포	공중 폭발 박격포는 참호에 있거나 엄폐물 뒤에 있는 병력 공격용으로 제작되었습니다. 직접 공격이 비효율적이고 정면 공격이 너무 위험할 때 사용합니다.
AH-6J 리틀 버드	AH-6 리틀 버드로 근접 공중 지원을 할 수 있습니다. 목표가 확인되면 대원들은 미니건으로 사전 경로를 예측해 히드라 로켓으로 공격할 수 있습니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

스펙 옵스 지원 행동

레이더 재머	레이더 재머는 다중 레벨 역탐지 장치입니다. 레이더 재머는 UAV의 운항 시스템을 무력화해, 적군의 무기를 미리 파괴하고 레이더 장치를 교란하는 역할을 합니다. 공격 작전에 가장 적합하며, 사용자는 오랫동안 발각되지 않고 적 전투원들을 혼란스럽게 할 수 있습니다.
120mm 드래곤 파이어	드래곤 파이어는 120mm 중 박격포입니다. 배치하면 15초 안에 목표를 공격할 수 있습니다.
A-10 워트호그 폭격	A-10 폭격 지원은 전투 지역 전체에 포격을 퍼부어 적 진지를 초토화합니다. 조작자는 목표를 신중하게 지정해 조종사가 이상적인 화력 지원을 하게 해야 합니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

데몰리션 지원 행동

M32 유탄 발사기	M32는 6발 원통형 탄창을 이용하는 40mm 반자동 유탄 발사기로, 강력한 공격으로 해당 지역을 집중 폭격하는 놀라운 화력 지원 장치입니다.
SMAW	견착식 다목적 공격 무기(SMAW)는 넓은 폭발 반경 때문에 견고한 진지나 적 집단에 이상적인 무기입니다. 필요하다면 저공비행 헬리콥터용으로도 배치할 수 있는 다재다능함을 자랑합니다.
MUSA 로봇 (원격 조종 공격 로봇)	이 원격 조종 공격 로봇은 경기관총과 고성능 탄 4발을 장비하는 40mm 유탄 발사기로 무장합니다. 조작하지 않으면 로봇은 경비 모드가 되어 전방에 있는 모든 적을 자동으로 공격합니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

헤비 거너 지원 행동

블랙호크 전송	호출된 블랙호크는 가장 가까운 목표에 착륙해 공격조 대원들이 일반적인 시간 지연 없이 비행기에서 바로 부활하게 합니다. 사수는 문에 장착된 미니건으로 공중 지원과 지상 작전을 펼칠 수 있습니다.
Mk19 유탄 발사기	자동 수류탄 공격을 제공하는 병력 지원 무기로, 대단히 효율적이지만 한 번 배치하면 다시 움직일 수 없습니다.
MH-60L DAP 블랙호크	무장 헬리콥터는 리틀 버드보다 더 오래 목표 주위를 순회할 수 있습니다. 미니건과 히드라 로켓을 결합한 화력 지원을 제공합니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

저격수 지원 행동

스위치블레이드 UAV	필요하다면 유도탄으로 쓸 수 있는 폭발 탄두로 무장한 소형 정찰 UAV입니다. 조준한 목표는 자동으로 미니맵에 표시되어 다른 공격조 대원들이 볼 수 있게 됩니다.
81mm 박격포	빠르고 효과적으로 적을 공격하는 이 무기는 한 번 지정하면 해당 지역에 있는 모든 목표에 81mm 탄을 발사할 수 있습니다.
로켓포	치명적인 로켓포를 2발씩 발사합니다. 공중 폭발 근접 신관이 넓은 사살 반경 안에 있는 모든 것을 흔적도 없이 날려 버립니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

방어적 지원 행동

연막	시야가 흐려지기 때문에 팀은 적에 접근하거나, 이동과 공격 작전을 펼칠 때 연막을 활용할 수 있습니다. 폭격 지점으로 진입하는 대원들에게 엄청난 도움이 됩니다.
공격조 재보급	공격조에 소형 화기 탄약을 보급하고 클래스 능력을 채워줍니다.
RQ-7 새도우 UAV	새도우는 첨단 실시간 전장 정보 시스템입니다. 오랫동안 작전 지역 주위를 순회하면서 모든 적군을 식별해냅니다. 현재까지는 이 장비에 대적할 무기가 없습니다.
아파치 조종사	공격조는 아파치 헬리콥터를 불러 조작할 수 있습니다. 행동을 실행한 플레이어는 히드라 로켓으로 무장한 헬리콥터를 조종하고 파트너는 30mm 대포를 조작합니다.

EA KOREA 고객 지원 안내

■ 고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■ 제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신제품으로 교환해 드립니다.

■ A/S 가능한 품목

EA Korea 고객지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※ 제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 매뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

■ 참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA KOREA 고객지원실로 보내 주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가합니다.

※ 자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.

EA KOREA 고객 지원실

주소: 서울시 서초구 서초 3동 1595-10 봉양 빌딩402호

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

메일 문의: <https://help.ea.com/kr> (본 사이트를 통해서 문의를 보내주시기 바랍니다.)

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)