

XBOX ONE

MASS  
EFFECT™  
ANDROMEDA

BIOWARE™





**경고:** 이 게임을 시작하기 전, 주요 안전과 건강에 대한 Xbox One 시스템 및 액세서리 사용설명서를 읽어주십시오. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### 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.

# 목차

|                    |    |                         |    |
|--------------------|----|-------------------------|----|
| 소개 .....           | 3  | 제작 .....                | 15 |
| 조작 방법 .....        | 4  | 전투 .....                | 17 |
| 캐릭터 생성 .....       | 6  | RYDER의 여정 .....         | 24 |
| 환경에 익숙해지기 .....    | 7  | 멀티플레이어 .....            | 26 |
| 탐험 .....           | 8  | EA KOREA 고객 지원 안내 ..... | 31 |
| 안드로메다 생존 가능성 ..... | 12 | 도움이 필요하신가요? .....       | 32 |

# 소개

사람들은 안드로메다 은하를 식민지화하려는 열망으로 새로운 정착지를 찾아 나섰습니다. 하지만 600년간의 겨울잠에서 깨어난 후 눈앞에 나타난 Habitat 7은 예상보다 푸르지도, 온화하지도 않았습니다.

여러분은 Pathfinder로서 안드로메다 Heleus Cluster에 사람들이 살 수 있는 새로운 정착지를 찾는 임무를 맡았습니다. 인공 지능 SAM과 유능한 분대와 함께, 여러분은 쾌적한 정착지를 발견하리라는 희망을 품고 행성을 탐험하게 됩니다.

안드로메다 계획은 여러분에게 달려있습니다.

# 조작 방법

이 조작 방법은 기본 조작 방식을 따릅니다. 일시 중지 메뉴(Pause Menu) > 게임(Game) > 설정(Settings) > 조작(Controls) > 조작 방식(Controller Scheme) 메뉴에서 조작 방식을 바꿀 수 있습니다.

|                                 |                         |
|---------------------------------|-------------------------|
| 보기                              |                         |
| 이동                              |                         |
| 달리기                             | (앞으로 누르기)               |
| 점프                              |                         |
| 점프하기/뛰어넘기/기어오르기<br>(들출 부위 근처에서) |                         |
| 공중부양 (공중에서)                     | (당기며 길게 누르기)            |
| 피하기                             |                         |
| 상호작용                            | (길게 누르기)                |
| 스캐너 사용하기                        |                         |
| 어깨 시점으로 전환                      |                         |
| 무기 조준 줌                         |                         |
| 무기 발사                           |                         |
| 재장전                             |                         |
| 마지막 무기 장착                       | (길게 누르기)                |
| 무기 목록 열기                        | <b>View</b> 버튼          |
| 권총집 무기                          | <b>View</b> 버튼 (길게 누르기) |
| 근접 (가까운 표적)                     |                         |
| 파워 1                            |                         |
| 파워 2                            |                         |
| 파워 3                            |                         |
| 분대원에게 공격/위치를 잡도록 명령             | /                       |
| 분대원들에게 공격/위치를 잡도록 명령            |                         |
| 분대원 집합                          | /  (길게 누르기)             |
| 분대원 2명 집합                       | (길게 누르기)                |
| 일시 중지 메뉴                        | <b>Menu</b> 버튼          |

## NOMAD 조작

|               |  |
|---------------|--|
| 보기            |           |
| 카메라 중앙 정렬     |           |
| 방향 전환         |           |
| 가속            |           |
| 브레이크/후진       |           |
| 핸드 브레이크       |           |
| 점프            |           |
| 터보 부스트        |           |
| 2WD/ATM 전환    |           |
| 표시 켜기/끄기      |           |
| 채굴 컴퓨터 전환하기   |           |
| 채굴 드론 배치하기    |           |
| 탐승장비에서 내리기    |           |
| Tempest로 돌아가기 |  (길게 누르기) |

# 캐릭터 생성

여정을 시작하려면 캐릭터를 생성해야 합니다. 메인 메뉴에서 Scott Ryder와 Sara Ryder중 하나를 선택하거나, 직접 만든 캐릭터로 스토리를 진행할 수 있습니다.

## 커스텀 캐릭터

자신의 캐릭터를 만들려면, 메인 메뉴에서 커스터마이즈 캐릭터(CUSTOMIZE CHARACTER)를 선택하세요. 이제 성별, 외형, 트레이닝 등을 고를 수 있습니다. **L**로 이동해 화면 왼쪽의 옵션을 조종하고 **A**를 눌러 커스터마이즈하세요.

## 쌍둥이 커스터마이징하기

쌍둥이의 기본 외형을 정하거나 커스터마이징할 수 있습니다.

## 히스토리 커스터마이징하기

지난 3부작의 사령관 Shepard를 남자와 여자 중에 선택할 수 있습니다.

### 트레이닝 선택하기

캐릭터의 다양한 트레이닝 배경 중 하나를 고르세요. 각각 독특한 개별 히스토리, 스타팅 파워 및 미해제 스킬을 가지고 있습니다. 게임을 플레이하면서 캐릭터가 상대방을 어떻게 대할지, 전투에 어떻게 참여할지 경할 수 있습니다. 여러분이 게임 내에서 행하는 모든 선택과 행동이 스킬 포인트에 영향을 줍니다. 이제 Ryder가 될 시간입니다.



# 환경에 익숙해지기

## NEXUS

Nexus는 안드로메다에서 새로운 정착지를 찾는 모든 피난처의 대표를 만날 수 있는 우주 정거장입니다. 연구, 수리, 정보의 중심지이며 모든 인종의 만남의 장소입니다. 여러분의 우주선 *Tempest*는 Nexus를 방문해야 할 때마다 정박할 수 있습니다.

## TEMPEST

여러분의 우주선, *Tempest*는 본거지 겸 비행 수단입니다. 몇 가지 예를 들자면, 이곳에 체류하는 동안 의상을 갈아입을 수 있고, 연구 센터에서 새로운 아이템을 만들고, 동면 중인 식민지 주민을 깨우고, 타격대(Strike Team)를 임무에 배치하고, 새로운 행성으로의 길을 개척하기 위해 은하 지도(Galaxy Map)를 열거나 여러분의 분대원을 알아갈 수 있습니다.

## SAM

SAM은 여러분의 개인 운영 체제입니다. 몸에 심어져 있어 자신의 체내에서 일어나는 일을 알 수 있으며, 프로필을 통해 스킬을 향상할 수 있습니다 (프로필 보기, 22페이지). 또한, 스캐너를 사용해 탐험하는 동안 외부 물체를 확인하는 데에 도움을 줍니다. SAM에게 개인적으로 할 말이 있다면, Nexus의 SAM 노드로 들어가 얘기하세요.

# 탐험

Pathfinder로서, 사람들을 위한 알맞은 장소를 찾으려면 새로운 행성을 찾아내야 합니다. 누군가는 자원을 발견할 수 있으며, 누군가는 집에만 있을 수도 있습니다.

*Tempest*를 제외하고도, 여러분에게는 새로운 땅을 개척할 때 마음대로 이용할 수 있는 지상 탐승장비와 많은 스킬이 있습니다.

## 은하 지도(GALAXY MAP)



*Tempest*의 갑판에서 자원을 찾아볼 준비가 되었거나 근거리의 새로운 행성을 보려면 은하 지도(Galaxy Map)를 여세요.

은하 지도(Galaxy Map)는 현재 위치를 먼저 보여줍니다. **B**를 눌러 시스템 화면(System View)에서 나오세요. **1**로 이동해 다른 시스템의 지역 행성을 하이라이트하고, **A**를 눌러 길을 개척하세요. 아니면 **B**를 다시 눌러 더 먼 클러스터 지도(Cluster Map)로 나와 다른 Heleus 클러스터(Heleus Cluster)에 걸친 시스템의 길을 개척하세요.

원하는 장소를 선택해서 하이라이트하면 현재까지의 진행도를 볼 수 있습니다.

### 행성 및 태양계 스캔

몇몇 행성과 태양계에는 여러분이 스캔할 수 있는 이상 지점들이 있습니다. 행성의 경우, 착륙 지점을 염망해 행성의 표면에 착륙할 수 있습니다. 행성의 착륙 지점 또는 이상 지점을 찾기 위해서는, **1**를 당기며 길게 눌러 스캐너를 활성화한 뒤, **1**로 이동해 마우스를 그 지점 위에 올려둡니다. 만약 찾았으면, **1**를 당겨 탐사선을 배치하거나(자원이나 다른 흥미로운 발견물을 찾기 위해서) *Tempest*를 착륙시킵니다.



# NOMAD

행성에 착륙하면, Nomad라는 탑승장비를 통해 이동하게 됩니다. 이동수단일 뿐만 아니라, 다른 요소와 잠재적 위협으로부터 보호해주는 역할을 합니다. 항상 근처에 두고 자주 업그레이드하세요! 특히 적대적인 환경에서는 항상 Nomad의 방어막과 체력을 확인하세요.

**팁:** 아무 전진 기지(Forward Station) 또는 전초 기지(Outpost)에서 Nomad를 소환할 수 있습니다.

## 전천후 모드

Nomad를 가파른 경사에서 조종하려면, **LB**를 눌러 전천후 모드(ATM)로 전환하세요. 6륜을 모두 사용해 Nomad로 깎아지른 언덕을 올라갈 수 있습니다. 평평한 지형으로 돌아오면, 다시 **LB**를 눌러 전천후 모드보다 빠르게 이동할 수 있는 2륜 운전(2WD)으로 다시 전환하세요.

## 채굴하기

Nomad 탑승 상태에서 **↻**를 누르면 채굴 컴퓨터를 켜 근처의 광물 매장량을 볼 수 있습니다. 또한, 전진 기지(Forward Station)에서도 상당한 양의 채굴 장소를 알아낼 수 있습니다. 매장된 곳 근처에 다다르면, **RB**를 눌러 채굴 드론을 배치합니다. 귀중한 자원을 찾을 수도 있습니다!

**팁:** 한 구역의 광물만 채광하기 때문에 채굴 드론은 최적의 위치에 배치해야 합니다. 바로 자신의 위치에서만 채굴할 수 있습니다.

## 길 찾기

### 지도

어디로 가고 있는지 알아보거나 새로운 목표를 표시하려면 일시 중지 메뉴(Pause menu) (**Menu** 버튼)를 열어 지도를 선택하세요. 이곳에서 현재 위치, 목표, 흥미로운 지점을 볼 수 있습니다. **L1**로 이동해 지도에서 길을 탐색하세요. 자신만의 경로를 표시하려면, 지도의 한 지점 위를 하이라이트하고 **A**를 눌러 게임 내 나침반에 나타나도록 합니다. 기존 경로를 하이라이트하면서 **A**를 누르면 사라집니다. 지도를 잘 이해하려면 **X**도의 범례를 살펴보고, 상호 작용 가능한 전초 기지, 경로, 상인 등의 위치를 확인하세요.

## 나침반

화면 상단의 나침반을 사용하면 현재 목표, 흥미로운 지점, 가까이 있는 적을 볼 수 있습니다. 추적 중인 목표가 있다면 나침반에 경로가 반짝이며 나타나 쉽게 찾을 수 있습니다.

## 환경 둘러보기

Ryder는 다양한 수단으로 걸어서 돌아다닐 수 있습니다. 뛰려면, **⏏**를 앞으로 길게 누르세요. 장애물을 뛰어넘거나 무언가에 올라가려면 **B**를 해당 대상에 가까이 있을 때 누르세요. 실행할 수 있을만큼 가까워지면 화면에 표시가 나타납니다. 점프하려면 **A**를 눌러 점프 제트를 사용해 더 먼 거리를 도약할 수 있습니다.

### 공중 기동

전투에서 점프 제트를 사용해 적보다 더 높이 날아오르세요! **A**를 길게 눌러 기본 점프보다 높이 솟아오르세요. **⏏**를 당기고 길게 누르면 공중부양합니다. 공중에서 적을 향해 발사하거나 **B**를 눌러 적을 피하세요.

## 가혹한 환경에서 살아남기

여러분이 방문하는 행성이 언제나 사람에게 알맞지는 않기에, 혹한의 날씨나 방사능과 같은 위험한 환경에 노출될 수 있습니다. 이런 환경에 직면하면, 생명 유지 바(Life Support bar)가 화면의 왼쪽 아래에 나타납니다. 이를 계속 주시하면서 바가 완전히 사라지기 전에 위험에서 빠져나오세요. 바가 사라지면, 방어막 그리고 체력이 줄어듭니다!

**팁:** 아이템을 사용하거나 Ryder보다 더 많은 생명력을 지닌 Nomad에 탑승하세요. 밖에 있는 것보다 Nomad 안에 있으면 더 오래 살아남을 수 있습니다. 또, 가혹한 환경에 더 많이 견딜 수 있도록 Nomad를 업그레이드할 수도 있습니다.

# 스캔

SAM의 도움을 받아 외계 환경에서 목표 또는 자원을 확인하려면 스캐너를 사용하세요. **Q** 를 눌러 스캐너를 활성화하고, **A** 를 눌러 목표를 스캔하세요. 또한, 스캐너를 연 상태로 돌아다니며 탐험할 수 있습니다.

스캔할 수 있는 물체 근처에 다가가면, 왼쪽 아래 구석 화면에 **Q** 를 누르라는 이미지가 나타납니다. **Q**. 스캐너를 열고 지역 환경을 돌아다니세요. 흥미로운 지점을 찾으려면 **E** 로 스캐너를 움직이세요. 지점이 하이라이트 되면 십자선이 빨간색에서 초록색으로 바뀝니다. 스캔하려면 앞으로 가서 **A** 를 누르세요!

## 해독 및 인터페이스 연결

이 새로운 행성을 탐험하다 보면, 풀어야 할 많은 퍼즐을 발견할 것입니다. 여러분이 있는 위치에 따라 외계 장치와 연결하거나, 이상한 상형 문자를 스캔하거나 발전기를 해킹할 수도 있습니다.

### 해독

외계 상형 문자 퍼즐을 푸세요. 상형 문자의 격자무늬에서, 빈 곳을 하이라이트하고 **U** 를 당기세요. 또는, **W** 를 사용해 배치하고 싶은 한 가지를 찾을 때까지 가능한 상형 문자를 돌리세요. 격자 무늬 전체가 채워질 때까지 각 빈 슬롯에서 반복하세요. 각 열과 줄은 각 상형 문자 타입 중 하나로만 채워질 수 있습니다! 퍼즐을 다 맞췄다고 생각하면, **A** 를 눌러 결과물을 제출하세요. 몇몇 터미널에서, 해독하기 전에 지역 공간의 가까운 상형 문자를 스캔해야 할 수도 있습니다.

### 인터페이스 연결

인터페이스 연결은 Remnant 장치를 관리할 수 있게 합니다. Remnant 콘솔에서, 현재 다양한 Remnant 장치의 위치를 보여주는 선으로 표시된 구체가 나타납니다. 모든 위치는 Ryder가 관리합니다. 파란색 연결선에 불이 들어와 있으면 장치가 활성화된 것이며 불이 꺼져있으면 비활성화된 것입니다. Remnant 콘솔을 해킹하면 이 장치를 관리할 수 있습니다. 예를 들어, 콘솔을 통제하여 문을 열거나 적의 포탑을 가로채 여러분을 위해 싸우게 만들 수 있습니다.

# 안드로메다 생존 가능성

여러분의 임무는 안드로메다 은하를 여러분에게 의지하는 사람들이 살 수 있는 곳으로 만드는 것입니다. 때때로, 여러분은 외교관이 되어 외계 종족을 만나거나 식민지를 만들기 위해 주민과 일할 수도 있습니다. 어떤 환경에서는 싸워서 이기는 것이 곧 살아남는 것입니다. 또한, 자원을 찾고 사람들이 살 수 있는 건물도 지어야 합니다.

## 생존 가능성이란?

외계 기술을 연구하거나 지역적인 위험을 제거하는 등 행성을 식민지화하기 위한 탐험과 활동을 완료하면 안드로메다 생존 가능성 포인트 (Andromeda Viability Points (AVP))를 얻습니다. 이것은 여러분이 Pathfinder로서 얼마나 잘하고 있는지 보여주는 척도입니다. 여러분이 사람들을 위해 새로운 정착지를 만드는 임무를 계속해서 잘하고 있는지 생존 가능성을 통해 알 수 있습니다.

**팁:** 일시 중지 메뉴(Pause menu)에서 생존 가능성(VIABILITY)을 선택해 생존 가능성 화면에서 AVP, Nexus 레벨 및 각 행성의 생존 가능성을 확인하세요.

## NEXUS 레벨

식민지화 노력의 일환으로 AVP를 받으면 Nexus 레벨이 상승합니다. 아무 메뉴 화면의 오른쪽 위 구석에서 현재 Nexus 레벨을 볼 수 있습니다.

**팁:** 행성에 전초 기지(Outpost)를 건설할 때마다 Nexus Level이 상승합니다.

여러분이 새로운 정착지를 찾아주고자 하는 대부분의 사람들은 행성이 준비될 때까지 안전하게 동면 포드에 격리되어 자고 있습니다. Nexus 레벨이 상승할 때마다, *Tempest*의 AVP 상태 컨트롤(AVP Status Control) 또는 Nexus에 방문해 새로운 그룹의 동면 중인 사람들을 깨워 그들의 도움을 받으세요. 각 그룹은 특정 활동을 도울 수 있는 과학, 상업 또는 방어 스킬을 가지고 있으므로 신중하게 고르세요.

## 살아갈 수 있는 행성 만들기

AVP가 Heleus Cluster에서의 Pathfinder로서 전반적인 성공을 보여주는 반면에, 특정 행성을 얼마나 잘 살 수 있게 만들었는지도 확인할 수 있습니다. 식민지화 과제를 완료할 때마다, 전체 AVP와 살 수 있는 행성을 만들어가는 과정의 일정 비율을 얻게 됩니다. 정치적 안정성, 지역적인 위험뿐만 아니라 기온 등의 많은 요인이 행성의 생존 가능성에 영향을 줍니다.

특정 행성의 생존 가능성을 확인하려면, 그곳에 있을 때 지도를 열거나 *Tempest*에서 은하 지도 (Galaxy Map)를 열어 행성을 하이라이트하세요. 여러분이 보는 이 비율은 행성을 얼마나 잘 살 수 있는 곳으로 만들었는지의 진행 상황을 나타냅니다. 또한, 일시 중지 메뉴(Pause menu)의 생존 가능성 화면에서 각 행성의 생존 가능성을 살펴볼 수 있습니다.

행성을 사람이 살만한 곳으로 만들게 되면 많은 특전이 있습니다.

## 전초 기지(OUTPOSTS) 및 전진 기지(FORWARD STATIONS)

행성을 살만한 곳으로 만들면, 발판을 마련하기 위한 전진 기지(Forward Stations)와 전초 기지(Outposts)를 세울 수 있습니다.

### 전진 기지

(Forward Stations)

새로운 행성에 착륙하면, 작전 기지로서 전진 기지(Forward Stations)를 건설할 수 있습니다. *Tempest*는 전진 기지(Forward Stations) 부지에 가까이 있으면 자동으로 지면에 전진 기지(Forward Stations)를 배치합니다. 배치할 때에 알림 사항을 볼 수 있습니다. 재보급할 때, 분대나 로드아웃을 바꿀 때, 지역 채굴 기회를 확인할 때, 지도상의 한 곳으로 빠르게 이동할 수 있습니다.

### 전초 기지

(Outposts)

행성 생존 가능성이 40%에 도달하면 전초 기지(Outposts)를 건설할 수 있습니다. 행성을 더욱 잘 살 수 있는 공간으로 만들기 위해서 필요하며, 사람들이 이곳에서 식민지화를 시작할 것입니다. 여러분을 위한 임무가 있을 수도 있습니다! 각 전초 기지(Outposts)는 새로운 아이템을 만들 수 있는 연구 센터를 자랑합니다.

**팁:** 전진 기지(Forward Stations)에서 했던 분대 바꾸기, 재보급 등의 같은 기능을 수행할 때에도 전초 기지(Outposts)로 빠르게 이동할 수 있습니다.

## 생존 가능성 특전: 식민지 주민

행성을 더 살만한 곳으로 만들면 특정 지역에 맞는, 동면 중인 특별 그룹을 깨우게 합니다. 그룹은 행성 특전 혜택을 갖습니다.

## 연구 자료(RESEARCH DATA)

연구를 통해 소중한 정보와 자원을 찾으세요. *Tempest*에서 여러분은 행성 전체를 스캔할 것입니다. 지면에서 독특한 생물 형태 및 기술을 스캔해서 그것을 조사하면 연구 자료 포인트를 얻게 됩니다 (Research Data Points). 탐험하는 동안 세 가지 타입의 연구 자료를 찾을 수 있습니다. Milky Way 은하 및 Exile 기술의 Milky Way 자료, Kett 및 Angara 기술의 외계 자료, Remnant 기술의 Remnant 자료입니다.

연구 센터(Research Center) (전초 기지(Outpost), 전진 기지(Forward Station) 또는 *Tempest*)에서 연구 자료 포인트 (Research Data Points)를 사용해 새로운 청사진을 해제하고 제작에 필요한 강력한 첨가물을 이용하세요. (제작에서 더 보기, 15쪽.)

## 타격대(STRIKE TEAMS)

연구 센터를 방문해 타격대(Strike Teams)를 배치하세요. 전투, 방어, 탐험 임무에 파견할 수 있는 군 병력이 있습니다. 임무는 실제로 시간이 어느 정도 걸리며, 타격대(Strike Teams)가 돌아오면 성공 여부를 알 수 있습니다. 실패하면 약간의 경험치를 주고, 성공하면 추가로 Ryder를 위한 특별 보상과 그보다 많은 경험치를 줍니다. Credits부터 희귀 무기 및 갑옷 등의 특정 보상을 받기 위한 임무를 확인하세요.

또한, 임무를 달성하면 새로운 타격대(Strike Teams)를 소집하고 타격대(Strike Teams)를 위한 장비를 사고, 멀티플레이어에서 아이템을 살 수 있는 임무 자금도 받을 수 있습니다. (멀티플레이어에서 더 보기, 25쪽.)

팀이 경험치를 받아 레벨 업을 하면, 그들의 스킬을 반영하는 특전을 볼 수 있습니다. 예를 들어, 한 타격대(Strike Team)는 Stealth 임무에서 보너스를 받지만, 다른 팀에는 다친 팀원이 있을 수도 있습니다. 각 임무에 맞게 신중히 선택하여 최적의 상태에서 싸우게 하세요!

**팁:** 타격대(Strike Team) 임무는 기간 한정입니다. 얼마 동안 가능한지 알아보고, 기간 내에 임무에 뛰어드세요! 임무가 만료되면 새로운 임무로 대체됩니다.



## APEX 임무

몇몇 타격대 임무(Strike Team Missions)에는 APEX 부대를 보낼 수도 있습니다. 선택하면, 멀티플레이어로 바로 뛰어들 수 있으며 즉시 게임을 저장해 임무를 완료하면 싱글 플레이어로 돌아올 수 있습니다. 이 임무는 특별한 설정이 있으며 멀티플레이어를 통해 플레이하면 싱글 플레이어와 멀티플레이어에서 사용 가능한 임무 자금(Mission Funds)과 함께 싱글 플레이어 캠페인의 Ryder에게 특별 보상을 줍니다. (멀티플레이어에서 더 보기.)

## 제작

연구 센터(Research Center)를 방문해 청사진을 해제하고 발견한 자료와 자원으로 제작을 시작하세요. 더 강한 무기 또는 강력한 갑옷을 제작할 수 있습니다. 상당히 많은 것을 바꿔주는 첨가물로 무기와 갑옷을 커스터마이징하고, 여러분을 위해 일하게 될 독특한 물건들을 만들어보세요.

## 연구(RESEARCH)

연구 센터(Research Center)에서 연구(RESEARCH)를 선택하고 연구 자료 포인트(Research Data Points)를 사용해 새로운 무기와 갑옷 청사진을 해제하세요. 이곳에서 첨가물을 찾을 수 있습니다. 청사진에 추가해 수정하거나 강화하는 희귀 재료입니다.

**LB** 또는 **RB**를 눌러 연구할 수 있는 아이템의 종류 탭으로 이동합니다. 화면 왼쪽에서 사용 가능한 아이템을 볼 수 있습니다. 하나를 하이라이트하면 화면 오른쪽에서 아이템의 설명, 해제하는 데 필요한 재료, 가지고 있는 재료의 수를 볼 수 있습니다.

# 개발(DEVELOPMENT)

개발(Development) 화면에서 아이템을 제작할 수 있습니다. 최근에 획득한 것과 연구에서 얻은 것을 볼 수 있으며, 이것들을 조합해 원하는 것을 만들 수 있습니다. 만들 때 아이템에 첨가물을 추가할 수도 있습니다. 어쩌면 한 개 이상의 첨가물을 추가해 무기를 다양한 방식으로 커스터마이징할 수도 있습니다.

제작을 시작하려면, **LB** 또는 **RB**를 눌러 해제된 아이템 종류 탭으로 이동합니다. 아이콘 아래에 나타나는 숫자는 그 카테고리 안에서 사용 가능한 아이템이 몇 개인지를 나타냅니다.

**I**로 이동하여 화면 왼쪽의 아이템을 하이라이트해 아이템의 설명, 개발하는 데 필요한 재료, 가지고 있는 재료가 몇 개인지 확인하세요. 또한, **X**를 누르면 어떤 자원이 프로젝트에 필요한지, 어디서 찾을 수 있는지도 자세하게 볼 수 있습니다. 필요한 것이 있으면, **A**를 눌러 개발하세요. 어떤 독특한 것을 제작할 수 있을지 확인하세요!

**팁:** 개발(Development)에서 가능한 프로젝트가 없다는 알림을 보면, 연구(Research) 화면으로 돌아와 해제할 수 있는 아이템이 있는지 살펴보세요. 무언가를 해제하면, 개발(Development) 화면으로 돌아와 제작하세요!

# 전투

원하던 원하지 않든, 가끔은 무력이 필요합니다.

## 기초

전투에서 Ryder는 무기를 장착한 상태에서 자동으로 낮은 물체나 구석에 었뻔합니다. 었뻔에서 나오려면, **L1**를 당겨 조준하고 **R1**를 당겨 사격하세요. **R1**를 당겨서 었뻔한 상태로 조준하지 않고 사격할 수도 있습니다. 이 사격법은 었뻔하지 않은 조준 사격법보다 정확도가 떨어지지만 적의 총알이 날아다닐 때는 더 안전합니다!

화면 상단의 나침반을 사용해 전투에서 적의 위치를 추적하세요. 화면에 각 적의 체력과 방어막이 머리 위에 나타납니다.

## 분대 및 로드아웃 선택하기

임무를 위해 *Tempest*를 떠나기 전에, 가져갈 근접 무기 및 화기를 선택할 수 있습니다. 이곳에서 아무 무거나 고를 수 있으며, 가져갈 수 있는 무기 종류는 제한이 없습니다. 무기 슬롯을 하이라이트해 **A**를 눌러 열고, 화면 왼쪽에 선택 가능한 무기를 고르세요.

각 무기의 무게는 파워를 재충전하는 속도에 영향을 준다는 것을 기억하세요. 로드아웃이 더 무거울수록 능력 재충전에 시간이 걸립니다. 첫 로드아웃 화면 상단에서 현재 선택한 무기의 파워 재충전 속도를 확인할 수 있습니다.

로드아웃을 골랐으면, **LB** 또는 **RB**를 눌러 갑옷, 소모품, 분대 화면으로 넘어가서 선택합니다. 아무 때나 2명의 분대원을 데려갈 수 있습니다. 몇몇 임무는 특정 분대원을 필요로 하고, 다른 임무는 두 명 다 직접 선택할 수 있습니다.

## 모드(MODS)

로드아웃을 선택할 때 **X**를 눌러 무기를 위한 무기 모드나 흉부 갑옷의 퓨전 모드를 선택하고 장착할 수 있습니다. 이는 체력 강화, 명중률 향상 등 능력을 다양하게 향상시킵니다. 퓨전 모드는 체력 보너스를 주는 반면, 무기 효율성이 하락합니다. 개인의 플레이 스타일에 맞는 모드를 선택하세요!

## HUD



## 현재 무기

탄약고를 채우기 전에 현재 장착한 무기, 재장전하기 전 남은 탄환 수 및 전체 무기 탄약량 아이콘을 살펴보세요. **X**를 눌러 무기를 재장전하세요.

## 무기 목록

**보기** 버튼을 눌러 무기 목록을 여세요. **L**를 움직여 장착하고 싶은 무기를 하이라이트하세요. 이곳에서 활성화 프로필을 바꿀 수 있습니다.

## 탄약이 다 떨어졌습니까?

현재 무기의 탄약이 다 떨어지면 Ryder가 자동으로 다른 무기로 바뀝니다. Ryder가 계속 현재 무기를 유지하게 하려면 일시 중지 메뉴(Pause Menu) > 게임(Game) > 설정(Settings)에서 설정을 바꿀 수 있습니다. 탄약이 다 떨어졌을 때 다시 채우려면 탄약고로 가세요. 작은 불빛으로 쉽게 찾을 수 있을 것입니다.

## 방어막

화면 하단의 파란색 방어막을 잘 살펴보세요. 대미지를 받으면, 방어막은 점점 사라집니다. 방어막이 사라지고 나서 맞는 총알은 체력을 조금씩 깎습니다!

**팁:** 방어막이 사라지고 있다는 것을 알아채면, 재충전되도록 잠깐 전투의 중심에서 벗어나세요.

## 체력

화면 하단의 빨강색 바는 체력을 나타냅니다. 방어막이 사라지고 나서 받는 대미지는 체력을 조금씩 깎습니다. 체력을 회복하려면, 주위에서 체력고를 찾아보거나 전초 기지(Outpost) 또는 전진 기지(Forward Station)에서 충전하세요.

## 파워

화면 아래 오른쪽 구석에서 현재 장착된 파워를 볼 수 있습니다. 파워 옆의 숫자는 파워 셀이 다 소모되기 전에 몇 번 쓸 수 있는지를 나타냅니다. 숫자가 없는 파워는 다시 쓰기 전에 재충전하는 시간이 필요합니다. 사용할 수 있기 전까지 천천히 차오르는 파워 아이콘을 볼 수 있습니다.

**팁:** 셋 중에 어떤 파워가 재충전됐는지 헷갈리나요? 십자선 주변의 세 가지 표시 아이콘인 파워 재충전 미터(Power Recharge Meter)를 확인하세요. 이 표시는 파워 중 하나가 재충전 중일 때 나타나며 다시 사용 가능할 때까지 얼마나 남았는지 알려줍니다.

## 파워 셀

파워 셀을 다 소모하면, 파워 셀을 사용하는 파워를 쓸 수 없게 됩니다. 파워 셀을 다시 채우려면 탄약고를 찾으세요. 가지고 있는 파워 셀의 수는 그 파워를 쓸 수 있는 횟수와 동일합니다. 재충전 시간이 없으니 마음껏 사용하세요!

## 엄폐

총알이 날아다닐 땐 엄폐하세요! 엄폐는 여러분을 보호해주고, 정확성을 높이며 방어막을 더 빨리 재생성합니다.

**팁:** 엄폐는 아주 중요합니다! 전략적인 엄폐는 총격전에서 살아남는 데에 아주 중요하며, 특히 어려운 레벨에서 플레이할 때 중요합니다.

## 생명 유지

생명 유지 바(Life Support bar)는 인간에게 해가 되는 환경에 있을 때 화면의 왼쪽 아래 구석에 나타납니다. 살고 싶으면 빨리 그곳을 벗어나세요! (가혹한 환경에서 살아남기 보기, 10쪽.)

## 분대 명령



분대원  
위치  
설정  
아이콘

여러분의 분대는 유능하므로, 적을 쓰러뜨리기 위해 어떤 힘을 써야 하는지 알고 있습니다. 두 분대원에게 동시에 명령하려면, 방어하고자 하는 위치나 공격하고자 하는 목표를 하이라이트한 뒤 **△**를 누르세요. 분대원을 다시 집합시키려면, **○**를 길게 누르세요. 한 번에 한 명의 분대원에게 명령하려면, **◀** 또는 **▶**를 눌러 따로따로 움직이게 할 수 있습니다. 조합된 버튼을 길게 누르면 분대원을 집합시킵니다.



# 레벨 업 하기

레벨 업을 할 때마다 화면에 알림이 나타납니다. 캐릭터의 새로운 스킬을 해제할 수 있는 스킬 포인트를 보상으로 지급합니다.

## 스킬 포인트 사용



일시 중지 메뉴(Pause menu)를 열고 스킬(SKILLS)을 선택해 스킬 포인트를 사용하세요.

**팁:** 사용한 스킬 포인트를 되돌리고 싶으면, *Tempest*의 Respec 기지(Respec Station)를 방문해 처음부터 시작하세요.

왼쪽의 전투(COMBAT), 생명공학(BIOTICS) 또는 기술(TECH)에서 각각에 투자할 수 있는 파워를 살펴보세요. 전투(Combat)는 화력과 관련이 있으며 생명공학(Biotics)은 자기 자신의 파워와, 기술(Tech)은 모든 도구 및 다른 기술을 기반으로 한 스킬과 관련이 있습니다. 각 카테고리의 파워를 원하는 대로 짜 맞추어 자신만의 Pathfinder를 생성하세요.

선호하는 파위가 있으면, **L** 를 이동해 하이라이트하고 **A** 를 눌러 스킬 포인트를 투자하세요. 처음에는 해제를 해야 하며, 더 많은 스킬 포인트를 투자하면 잠재력을 키워 업그레이드할 수 있습니다. 사용 가능한 파워 등급과 각 등급에 쓰이는 스킬 포인트를 보여주는 화면이 나타나면, 하나를 하이라이트해 **A** 를 눌러 새로운 등급을 해제할 수 있습니다. 파워를 몇 번 레벨 업 했으면, 자신의 플레이 스타일에 따라 두 가지 스킬 중 하나를 고를 수 있습니다.

### 자동 레벨 업

어디에 스킬 포인트를 투자할지 고민이 된다면, **X** 동 레벨 업(Auto Level-Up) 시스템을 활용할 수도 있습니다. 설정(Settings) 메뉴에서 Ryder 또는 본대의 자동 레벨 업(Auto Level Up) 기능을 켜고 끌 수 있습니다. 기능을 켜면 남은 게임 동안 (또는 기능을 끌 때까지) 캐릭터를 자동으로 레벨 업 시키기 때문에 스킬 포인트를 배정할 필요가 없습니다.

## 파워 배정

**LB**, **RB**, **LB + RB** 에 배정하면 최대 세 가지 파워를 사용할 수 있습니다. 선호하는 파워를 장착하고 싶으면 하이라이트하고 **Y** 를 누르면 어느 버튼 (또는 버튼 세트)에 넣을지 선택합니다.

전투에 들어가서 각각의 버튼 또는 버튼 조합을 눌러 간단히 파워를 사용할 수 있습니다.

**팁:** 생명공학 Lance처럼, 만약 조준해야 할 파워가 있다면 **LB** 또는 **RB** 에 장착해 조준하는 동안 컨트롤러의 균형을 맞추는 것을 추천합니다. 이 파워를 **LB + RB** 에 장착하면, 조준하기가 매우 어려울 것입니다!

## 분대 레벨 업

분대원 또한 레벨 업하면 스킬 포인트를 얻습니다. 스킬(Skills) 화면에서는 각 분대원을 선택해 새로운 파워의 스킬 포인트를 투자합니다. Loyalty 임무를 완료하면 분대원의 최고 등급 스킬이 해제됩니다. 일시 중지 메뉴(Pause menu)를 열어 일지(JOURNAL) > 동맹 및 관계(ALLIES AND RELATIONSHIPS)를 선택해 Loyalty 임무와 Ryder 또는 팀원에게 중요한 다른 임무를 살펴봅니다.

아니면, **X** 를 눌러 분대원의 레벨을 자동으로 올릴 수 있습니다.

# 프로필(PROFILES)

전투, 생명공학, 기술에 스킬 포인트를 투자하려면 선택한 프로필을 해제하세요. 예를 들어, 생명공학 파워에 스킬 포인트를 투자하려면 결국 숙련 프로필(Adept Profile)을 해제해야 합니다. 이것은 각각 다른 전투 유형을 향상하는 SAM의 방법입니다. 일시 중지 메뉴(Pause menu)를 열어 프로필(PROFILES)을 살펴보세요. (*Mass Effect™* 시리즈를 플레이해보셨다면, 지난 번 캐릭터 병과에서 대부분의 프로필을 알 수 있을 것입니다!)

프로필 (Profiles) 화면에서 해제한 프로필을 장착하면 언제나 독특한 부스트의 혜택을 얻을 수 있습니다. 한 가지 프로필에 국한되지 않으며 상황에 맞는 프로필로 바꿀 수 있습니다! 또한, 전투 도중에 일시 중지 메뉴(Pause menu)를 열어 새로운 프로필을 선택한 뒤 새로운 부스트를 장착할 수도 있습니다.

각 부분의 스킬 포인트를 계속해서 향상하면, 레벨 업해서 더 강한 프로필을 만들 수 있습니다.

# RYDER의 여정

여러분이 내린 결정이 *Mass Effect™: Andromeda*의 이야기를 풀어나가며 다른 사람들이 여러분을 어떻게 생각하는지, 임무를 얼마나 잘 수행했는지에 대해 영향을 줍니다. 여러분이 결정을 해야 할 때, 선택지가 나타날 것입니다. **L**를 이동해 선택지를 하이라이트하고 **A**를 눌러 선택하세요.

## 말투 선택

말투는 캐릭터에게 개성을 부여합니다. 여러분의 Ryder는 극한의 상황에서 열정적으로 행동할까요, 아니면 어떤 상황에서도 오로지 레벨 업에만 전념할까요? 그녀가 행동하기 전에 생각할까요 아니면 그 반대일까요?

감정적(Emotional), 논리적(Logical), 평범함(Casual), 전문적(Professional) 중에서 말투를 선택할 수 있습니다. 또한, 대화 액션(Narrative Actions)을 시도한 횟수에 따라 총동적인 말투를 갖게 될 수도 있습니다. 모든 대화 선택이 이 설정에 영향을 주지는 않지만, 중요한 순간의 결정은 영향을 줍니다.

**팁:** 일시 중지 메뉴(Pause menu)의 코덱스(Codex)에서 여태까지 만든 Ryder의 말투를 확인해보세요. 관계 상태 및 주요 이야기 결정 사항도 살펴볼 수 있습니다.

## 대화 액션(NARRATIVE ACTIONS)

가끔 대화 액션(Narrative Actions) 화면이 뜰 겁니다. 액션을 취하고 싶다면 화면이 떴을 때 버튼을 클릭하세요. 무시하고 싶다면 무시해도 좋습니다. 대화 액션(Narrative Actions)을 취하든, 취하지 않든 여러분의 선택은 결과로 남습니다. 대화 액션을 많이 취하면 캐릭터의 말투가 총동적으로 변합니다.

# 일지

일시 중지 메뉴(Pause menu)에서 일지(JOURNAL)를 선택해 임무 진행 상황을 살펴보세요. 임무를 선택하면 지도에서 살펴볼 수 있습니다.

## 중요 작전

(Priority Ops)

Ryder의 여정 내내 완료해야 할 주요 스토리 임무입니다.

## 동맹 및 관계

(Allies and Relationships)

이 사이드 임무를 완료해 분대원의 충성심을 얻고 중요한 사이드 스토리를 경험하세요.

## Heleus 과제

(Heleus Assignments)

우주 각지에는 여러 가지 과제가 있습니다. Heleus를 탐험하고 행성을 살 수 있는 곳으로 만들면 완료할 수 있습니다.

## 추가 과제

(Additional Tasks)

수집품, 제작품, 광물 등을 찾을 수 있는 다양한 과제를 보여줍니다.

## 완료 임무

(Completed Missions)

완료한 임무를 보여줍니다.

# 분대 충성심(SQUAD LOYALTY)

분대원의 최고 등급 스킬을 해제하려면 그의 충성심을 얻어야 합니다. 분대원을 집합시켜 대화를 통해 그들을 알아가고 Loyalty 임무를 완료해 믿음을 얻으세요. 여러분이 원한다면 우정이 사랑으로 발전할 수도 있습니다. Loyalty 임무는 일지(Journal)의 동맹 및 관계(Allies and Relationships) 아래에서 찾아볼 수 있습니다.

# 멀티플레이어(MULTIPLAYER)

친구와 함께하거나 온라인 매치메이킹을 통해 다른 *Mass Effect: Andromeda* 플레이어와 협동하여 플레이하세요. 메인 메뉴, 일시 중지 메뉴(Pause menu) 또는 싱글 플레이어 캠페인 도중 APEX 임무가 가능할 때, 멀티플레이어(Multiplayer) 매치에 뛰어들 수 있습니다.

## 난이도

멀티플레이어(Multiplayer)의 난이도는 브론즈(Bronze) (가장 쉬움)부터 골드(Gold) (가장 어려움)까지 있습니다. 퀵 매치나 커스텀 매치가 시작되기 전에 난이도를 설정할 수 있습니다.

## 퀵 매치(QUICK MATCH)

퀵 매치(QUICK MATCH)를 선택하면 온라인 매치메이킹을 통해 다른 플레이어를 찾아 매치를 시작합니다.

## 커스텀 매치(CUSTOM MATCH)

친구와 함께 플레이하고 싶다면 커스텀 매치(CUSTOM MATCH)에서 개인 로비를 만들어 친구를 초대해 플레이할 수 있습니다.

먼저 매치의 설정을 정하세요. 난이도, 지도, 적을 선택할 수 있습니다. 로비에서 빈 슬롯을 열어 새로운 화면이 나오면 친구를 선택해 초대할 수 있습니다.

매치를 하려면 네 명으로 구성되어야 하지만, 다른 친구 3명이 없으면 가능한 친구만 초대된 상태에서 개인(Private)에서 공개(Public)로 전환하세요. 게임은 나머지 파티원을 채우기 위해 온라인 매치메이킹을 시작할 것입니다.



## 캐릭터 선택(CHARACTER SELECTION)

멀티플레이어를 위한 캐릭터를 선택하세요. 처음에는 몇몇 인간 캐릭터들을 선택 가능하며 멀티플레이어를 진행하는 동안 외계인 캐릭터를 포함한 더 많은 캐릭터를 해제할 수 있습니다!

화면 오른쪽에서 캐릭터를 하이라이트해 세부 사항을 살펴보세요. **X** 를 눌러 캐릭터의 스킬을 알아볼 수 있습니다. 전에 플레이한 적이 있다면, 여기서 능력을 레벨 업할 수도 있습니다. 마음에 드는 캐릭터를 하이라이트하고 **X** 멀티플레이어 매치에서 사용하세요.

## 캐릭터 커스터마이징(CHARACTER CUSTOMIZATION)

캐릭터의 로드아웃과 갑옷을 선택하세요. 빈 슬롯을 하이라이트하고 **A** 를 눌러 슬롯을 채우고 싶은 무기나 갑옷을 선택하세요.

## 명성(PRESTIGE)

멀티플레이어에서 개별 캐릭터로 플레이하면 병과에 따라 체력 회복, 최대 방어막 등 캐릭터의 보너스 속성에 따라 경험치를 얻게 됩니다. 특정 보너스 속성의 충분한 명성 경험치를 얻으면 모든 멀티플레이어 캐릭터의 속성이 증가합니다. 예를 들어, 체력 보너스 속성의 캐릭터를 플레이해 충분한 명성 경험치를 얻으면 모든 캐릭터의 체력 보너스 속성을 받을 수 있습니다!

명성(PRESTIGE)을 선택해 보너스 속성 진행 상황을 살펴보세요.

## 챌린지(CHALLENGES)

명성(Prestige) 아래의 챌린지(CHALLENGES)를 선택해 *Mass Effect: Andromeda*

멀티플레이어에서 더 많은 보상을 제공하는 특별 목표에 접근하세요. 매치에서 일정 대미지 입히기, 팀원 살리기, 특정 무기로 충분히 사살하기 등의 마이너 챌린지를 완료해 메이저 챌린지를 완수하기 위한 포인트를 얻으세요. 메이저 챌린지를 완료하면 보상으로 특별 배너 및 타이틀을 제공합니다.

챌린지 순위표에서 친구들, 로컬, 글로벌 플레이어들 사이에서 여러분의 순위를 확인할 수 있습니다.

# 타격대(STRIKE TEAMS)

싱글 플레이어 캠페인에서도 이용 가능한 APEX 임무를 살펴보세요. 화면 오른쪽에서 임무를 하이라이트해 임무 특성, 보상, 스트라이크 팀이 임무를 완료하는 데 걸리는 시간 등 자세한 정보를 살펴보세요.

또한, **A** 를 눌러 타격대(Strike Team)를 선택하고 **Y** 를 눌러 멀티플레이어로 보내 임무를 완료할 수 있습니다. 이 멀티플레이어 임무는 커스텀 설정 또는 커스텀 지도가 있으며 멀티플레이어에서의 완료 보상은 임무 자금(Mission Funds) 및 Ryder의 특별 싱글 플레이어 보상을 포함합니다.

# 스토어(STORE)

스토어(STORE)를 선택해 팩, 아이템 및 보상을 둘러보거나 구매합니다. 가능한 Credits과 임무 자금(Mission Funds)은 화면의 오른쪽 상단에 나타나며 얼마나 소비해야 하는지 항상 정확하게 알 수 있습니다! 자금이 있을 때, 스토어(Store)에서 아이템 하나를 하이라이트하고 **A** 를 누르면 구매할 수 있습니다.

## 화폐

### CREDITS

멀티플레이어 매치를 통해 Credits을 얻을 수 있습니다. 이 Credits으로 소모품, 무기, 새로운 캐릭터, 멀티플레이어 캐릭터에 사용 가능한 아이템으로 구성된 카드 팩을 구매할 수 있습니다. 고급 카드 팩은 특정 콘텐츠를 보장합니다. 예를 들어, 최소 1개의 희귀 무기를 보장하는 카드 팩을 얻을 수 있습니다. 하지만, 카드 팩을 열기 전에 무엇을 얻을지는 알 수 없습니다.

**팁:** 스토어에서 실제 화폐로 아이템을 구매할 수도 있습니다.

## 임무 자금(MISSION FUNDS)

멀티플레이어에서 APEX 임무를 플레이하면 임무 자금(Mission Funds)을 줍니다. 싱글 플레이어에서 타격대(Strike Team) 임무의 임무 자금(Mission Funds)도 얻을 수 있습니다.





이 자금은 멀티플레이어뿐만 아니라 싱글 플레이어에서도 사용 가능합니다. 싱글 플레이어에서 임무 자금은 새로운 타격대(Strike Teams)를 모으거나 현재 타격대(Strike Teams)를 위한 더 나은 장비를 구매하는 데에 사용할 수 있습니다. 멀티플레이어에서 카드 팩 구성품 기회에 의지하기보다는 특정 아이템을 구매하는 데에 사용할 수 있습니다.


## 매치 플레이



*Mass Effect: Andromeda* 멀티플레이어 매치에는 7번의 파상공격이 있습니다. 각 파상공격 전투 중, 3번째와 6번째에는 경로를 해킹하거나 보호하는 특별 목표가 있습니다. 목표를 완료하면 여러분의 능력에 따른 등급을 별점으로 받게 됩니다. 각 매치의 마지막 파상공격은 탈출 파상공격으로, 살아있는 채로 탈출 지점에 도달해야 합니다.

**팁:** 3번째, 6번째 파상공격 및 매치를 완료하면 더 많은 보상을 얻을 수 있습니다! 최대한 많이 즐기세요.

싱글 플레이어에서처럼 HUD를 통해 무기, 체력, 방어막을 볼 수 있습니다. 화면의 왼쪽 하단 구석의 버튼 아이콘은 특별 멀티플레이어 공급과 관련이 있습니다. 를 눌러 체력과 방어막을 재충전하고, 를 눌러 탄약과 파워 셀을 재충전하고, 를 눌러 코브라 RPG를 준비하거나 를 눌러 출혈 상태에서 소생합니다. 매치동안 제한된 횟수로 사용 가능하니, 현명한 타이밍에 사용하세요!

탄약고를 보거나 전장에 있는 팀원의 위치를 확인하려면 HUD를 계속 지켜보세요. 파상공격 중에 탄약고로 달려가 보급을 할 수도 있습니다. 팀원이 전장에 나가면, 탄약고에 도달할 수 있는 시간은 한정돼 있으며 다시 살아나려면 를 길게 누르세요. 다시 살아나기 전에 죽으면, 3번째 또는 6번째 파상공격이 끝날 때까지, 또는 탈출 파상공격 중이라면 매치가 끝날 때까지 관전자 모드에 들어갑니다! 매치가 끝날 때쯤에, 모든 플레이어의 진행 상황을 화면에서 볼 수 있습니다. 매치에서 얻은 경험치는 모든 팀원에게 분배됩니다. 화면 하단에서 현재 명성 보너스와 개인 진행도를 확인하세요.

# EA KOREA 고객 지원 안내

**알림:** 패키지 제품의 보증 정책은 디지털 다운로드 제품에 적용되지 않습니다.

## 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

일렉트로닉아츠는 소비자가 본 게임을 구입한 후 30일 동안 제품의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다. 제품에 이상이 있을 경우, EA고객센터(080-578-8823)번으로 연락을 취하신 후, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일, 불만 사항을 기입하여 30일 이내에 <<https://help.ea.com>>로 접수하여 주시기 바랍니다. 제품 접수 및 테스트 후, 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.

- 1) 디스크 손상
- 2) 디스크에 스크래치
- 3) 읽을 수 없는 디스크
- 4) 케이스 손상
- 5) 더러운 케이스
- 6) 타이틀 패킹 불량
- 7) 설명서 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 불가능합니다.

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 불가능합니다.

※ 자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.

## 도움이 필요하신가요?

EA 고객 지원은 언제 어디서나 여러분의 게임을 소중히 지키기 위해 노력하고 있습니다.

## 온라인 지원 및 연락 정보

FAQ, 도움말 및 저희 연락처를 원하시면 [help.ea.com](http://help.ea.com)을 방문하세요.

## TWITTER & FACEBOOK 지원

빠른 힌트를 원하시나요? Twitter에서 @askeasupport를 찾거나 [facebook.com/askeasupport](https://www.facebook.com/askeasupport)에 글을 올리세요.