

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 “광 과민성 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 살펴보고서 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 너무 오래 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

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

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어있습니다.

TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 “새겨지는(burn in)” 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다.

비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

목차

조작방법.....	2
게임소개.....	3
게임시작 및 게임종료.....	3
프롤로그.....	4
주요인물.....	6
인간연합.....	6
암흑동맹.....	8
월드맵.....	10
게임진행.....	12
이동/전술 모드.....	12
이동/전술 모드에서의 기본적인 조작방법.....	14
전투모드.....	16
월드맵에서.....	21
브리핑.....	21
게임저장 & 불러오기.....	21
부대장.....	22
부관.....	23
부대.....	24
유닛소개.....	25
특수기술.....	28
장비.....	28
Xbox Live.....	29
제작진.....	31
보증.....	32
고객지원.....	33

조작방법

액션 모드



거점 화면에서의 조작

- ⬇** 또는 **⊕** 커서 이동
- A/B** 결정/취소
- Y** 도움말
- ⏸** 일시 정지 메뉴

월드맵 화면에서의 조작

- ⬇** 이동
- A** 결정
- ⏸** 일시 정지, 메뉴
- R** (누른채로 유지) 미니맵 확대/축소

이동 모드에서의 조작

- R** 카메라 조작
- ⬇** 커서 이동
- L** 또는 **R** 부대 변경
- ⏸** 일시 정지, 메뉴
- ⊕** 기술, 지원부대 호출
- R** (누른채로 유지)+**X** 미니맵 줌인/줌아웃
- X** 미션 목적 확인
- L/R** (누른채로 유지)+**A** 웨이포인트 지정(8번까지)
- R** 카메라 시점 변경
- 모든 부대 이동
- A** 행동 결정
- B** 행동 취소, 정지
- /○** 부대 대형 변경

게임소개

게임시작 및 게임종료

타이틀 화면에서 **Ⓜ** 버튼을 누르면, 다음과 같은 메뉴를 볼 수 있습니다.

싱글 플레이

플레이어 혼자서 게임을 진행합니다. 종류는 다음과 같습니다.

- **새로 시작하기**
영웅을 선택하여, 새로운 게임을 시작합니다.
- **이어서 하기**
저장된 게임을 불러서 게임을 시작합니다.
- **커스텀 게임**
사용자가 자유롭게 설정하여, A.I와 1:1 게임을 시작합니다.

멀티 플레이

- **Xbox Live**
Xbox Live에 접속하여, 추가되는 미션을 받거나, 다른 사용자와 다양한 모드의 게임을 즐길 수 있습니다.
※Xbox Live에 대해서는 29 page를 참조하십시오.
- **Xbox Live**
플레이어 혹은 친구 목록을 관리할 수 있고 기타 Live 게임 옵션을 설정할 수 있습니다.
- **로그 아웃**
플레이어 혹은 친구 목록을 관리할 수 있고 기타 Live 게임 옵션을 설정할 수 있습니다.

설정

카메라 설정을 변경하거나, 진동과 소리의 조정, 언어 등의 설정을 변경하는 곳입니다.

게임의 저장

싱글 플레이중에, 월드맵에서 현재 진행하고 있는 게임 데이터를 저장할 수 있습니다.

데이터 저장 시, 게임이 저장되어 있지 않은 번호를 선택하여 새 게임을 저장합니다.

게임 데이터는 최대 15개까지 저장할 수 있습니다.

※KUF:HEROES에서는 Xbox 내부 하드 드라이브에만 게임을 저장할 수 있습니다. 메모리 장치는 지원되지 않습니다. 시스템 구성 데이터를 저장하려면, 1블록의 여유 공간이 필요합니다. 게임을 저장하려면, 최소60블록이 필요합니다. 이전 게임 데이터에 새 데이터를 덮어쓰면 이전 데이터는 지워지고 다시 사용할 수 없습니다.

게임을 저장하거나 불러오는 동안에는 Xbox의 전원 또는 꺼내기 단추를 누르거나, 컨트롤러 케이블을 꽂거나 빼지 마십시오. 데이터가 손상될 위험이 있습니다.

게임의 종료

싱글 플레이시에 영웅 부대가 전멸하거나, 미션 조건을 달성하지 못하면 패배로 인 정되어 게임이 종료됩니다. 멀티 플레이시에는 게임 타입에 따라서 패배 조건이 다릅니다.

프롤로그

1차 영웅전쟁 - 저크의 기사

정체 불명의 존재, 킬리아니는 베르시아 대륙의 동부 헥스터를 손아귀에 넣은후 에인 섀트 하트를 통해 세상에 파멸을 가져오려 한다. 마족들과 어둠의 세력을 규합한 킬리아니에 대항하여, 케저를 필두로 한 7명의 영웅은 인간 연합의 세력을 규합한다. 에인 섀트 하트의 힘으로 되살아나, 불사의 힘을 얻게 된 릭 마이너는, 강력한 힘으로 킬리아니와 파멸의 제단을 파괴하고, 사람들은 그후 이들 7명을 가리켜 저크의 기사라고 부른다.

저크의 기사 : 베르시아에 내려오는 오래된 전설. 베르시아가 큰 전란에 휩싸일 때, 7명의 영웅이 나타나 사람들을 구원한다고 하며, 이들이 바로 저크의 기사들이다.

2차 영웅전쟁

1차 영웅 전쟁이 종결된 후 100년 후, 죽음을 피해서, 이계에 몸을 숨겨왔던 킬리아니는 세상에 파멸을 가져오기 위해, 아마루아(Amaruak)로 변장해서 에인 섀트 하트를 이용해 암흑 동맹과 인간 연합의 싸움을 부추긴다. 많은 희생을 치루고서야 모든 것이 아마루아의 계획인 것을 알아챈 암흑 동맹과 인간 연합은 아마루아를 처단하기 위한 무언의 밀약을 맺는다. 결국, 고대로부터 온 악의 화신 아마루아는 고대 최강의 용니블에 의해 최후를 맞이한다. 세계는 눈앞의 닥쳐온 파멸의 위기에서 잠시 벗어났지만, 영웅들이 잃어져야 할 숙명은 조금도 가벼워지지 않았다. 아마루아를 죽이기 위해 맺어졌던 맹약은 아마루아의 죽음과 함께 끝난 것이다. 또 한번의 전쟁 이야기는 끝이 났지만, 영웅들의 이야기는 아직 끝나지 않았다.

혼돈의 서막

엔카블로사 전쟁 5년 전, 베르시아 대륙 동부에서 수 십 개의 국가로 나뉘어 싸우고 있던 다크엘프들이 발테마르가 이끄는 하프 백파이어 집단에 의해 하나의 다크엘프 국가로 태어나게 된다.

이 벨론드는 대륙 역사 상 최초의 다크엘프 통일 국가였으며, 역사 상 유일하게 다크엘프가 통치하지 않는 다크엘프의 국가였다.

욕망의 주머니에 작은 구멍이 있을 때 더 큰 구멍을 만들지 않고서는 작은 구멍을 막을 수 없다는 것을 벨론드는 잘 알고 있었다.

벨론드는 세력의 확장과 혼란의 통제를 계산에 두고 히로니멘의 영토인 어라인을 침공하며 동시에 오크와 오우거들의 땅인 헥스터를 흡수하려고 한다.

당시 어라인은 히로니멘형 엘프 자치국였으며 이는 엘프를 향한 다크 엘프들의 증오를 이용하기에 매우 적합한 대상이었다.

벨론드의 유화 정책 이전까지 헥스터에는 오우거와 오크 부족 약 30여개가 큰 분쟁 없이 지내오고 있었다.

벨론드는 헥스터의 부족 중 강한 야망을 가지고 있되 그에 부합하는 힘이 없는 부족을 찾아내어 몰자를 지원했다.

예상대로 그 부족은 헥스터 동부의 다른 부족들을 흡수해 나갔고, 헥스터는 친 벨론드 세력과 반 벨론드 세력으로 나뉘어 싸우게 되었다.

그 어긋남은 벨론드의 계획을 방해하는 것에 그치지 않고 - 의도 되었던, 의도 되지 않았던 - 베르시아 대륙 전체를 위기로 몰아 넣은 엔카블로사 전쟁의 시작에서 큰 역할을 맡게 된다.

임무

암흑 동맹의 군대가 현재는 성지가 되어버린 국경 지대의 한 작은 마을 주민들을 무차별적으로 학살하였다. 긴장속에 팽팽하게 유지되었던 짧은 평화는 끊어지고, 이제 인간 연합과 암흑 동맹간의 전면전이 임박하였다.



원하는 종족을 선택하고, 플레이하고 싶은 영웅을 선택하십시오. 이제부터 본격적인 전쟁의 시작입니다. 처음에는 기본적인 "보병 부대" 만 사용할 수 있지만, 게임을 진행함에 따라서, 새로운 부대를 얻거나, 혹은 기존의 부대를 강화할 수 있습니다.

병사들의 고탍소리, 칼과 방패가 맞부딪히는 소리, 혼란스러운 전장의 상황 등은 여러분을 서사적인 전투의 중심에 있게 할 것입니다. 최대 1,000명에 이르는 보병대와 기병대를 지휘하십시오.

전투가 끝나면, 월드맵에서 여러분의 다음 목적지를 선택하십시오. 대륙을 횡단하는 동안에, 여러분은 성을 방문하고, 영주로부터 영예를 하사받고, 용병을 고용하고, 부대를 정비하거나 장비를 변경할 수 있습니다.

이제 전투의 날이 밝았다. 당신은 어떤 종족을 선택할 것인가?

주요인물

인간연합



루퍼트(Rupert)

주요 기술 : 근접 전투
주요 무장 : 양손 워해머

게릴드가 히로니텐 군에 자원했을 때부터 생사고락을 같이한 동료. 거대한 덩치와 100파운드(약 44Kg)에 가까운 무기를 아무렇지 않게 휘둘러대는 무식한 힘으로 게릴드를 든든하게 받쳐준다. 덩치에 안 맞게 엘렌에게는 농담조의 시비를 걸지만 아기는 동료라는 표현이라는 것을 엘렌도 어느 정도 이해하고 있다.

엘렌(Ellen)

주요 기술 : 근접 전투
주요 무장 : 소검, 활

에클레시아 장교. 냉정 침착함으로 부대를 잘 이끈다.

정치적 이유로 히로니텐과의 틈바귀에서 어라인을 차지하라는 명령을 받지만, 개인적 이유와 함께 석연치 않은 듯하다.



발터(Walter)

주요 기술 : 근접 전투
주요 무장 : 철퇴, 방패

켄달의 친구이며 교황청 비무대 대장이다. 신앙심이 매우 깊은 남자로, 에인선트 하트를 찾으라는 계시를 교황과 동시에 받는다.



암흑동맹

시리츠(Cirith)

주요 기술 : 근접 전투, 마법

주요 무장 : 한손검

다크 엘프, 리스핀에게서 에인션트 하트를 빼앗으려 했으나 실패하고, 동생이 있는 본대와 합류한다. 동생을 위해서라면 어떤 일이라도 서슴지 않을 정도로 동생을 아끼고 있다.



모루인 스트라이던트(Morene Strident)

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 뱀파이어 본

하프 뱀파이어의 유전적 특성으로 형언할 수 없이 아름답지만, 아무렇지 않게 적을 죽이는 냉혹한 미녀이다. 루크레티아의 국경 수비대에 감찰관으로 파견되었다.

루크레티아 실종이후에는 발테마르의 명령으로 에인션트 하트를 찾기위해 동분서주한다.



우르크바르(Urukubarr)

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 맨손

헥스터 부근의 오크-오거 부족들 중 가장 세력이 강한 고르자닉(Gorzanik)부족의 족장. 헥스터에 대한 벨론드의 탐욕으로부터 헥스터를 지키기 위해 고군분투한다.



라인하르트(Leinhart)

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 한손검

하프 뱀파이어. 발테마르에 대항하는 다크 엘프들의 조직 '카에데스' 를 처단하기 위해 힘쓰고 있다.



월드맵

에클레시아

“교화가 불가능한 동부 야만족의 적살과 단일 종교하의 베르시아 대륙의 통일”을 국가 이념으로 삼고 있는 종교국가이며 현재 교황은 드미트리(Dmitri) 3세이다. 왕위 다툼으로 혼란에 빠진 아질리아를 흡수하여 속국으로 다스리고 있다. 에인선트 하트를 악마의 물건이라고 간주하고 이에 대해 언급하거나 알려고 하는 자들을 모두 파문하겠다고 공포한다.

아질리아

국왕이었던 큐리안이 2차 영웅 전쟁에서 사라지고 왕위 다툼으로 국력을 소모하다가 결국 에클레시아의 속국이 되어 현재는 에클레시아령 아질리아가 되었다. 앙겔로(Angelo)가 국왕으로 앉아 있지만 허수아비나 다름 없으며, 에클레시아에서 파견한 총독이 실제적인 권력을 행사하고 있다.

히로니덴

히로니덴도 에클레시아 교회를 따르긴 하지만 마족과 지속적인 분쟁을 가져왔던 이유로 기본적인 입장은 에클레시아와 많이 다르다. 직접 피를 흘리며 살아 남기 위해 싸우는 히로니덴에게 항상 후방에서 신에 대한 믿음과 교화를 입으로만 외치는 에클레시아는 종교적 모범이 되기에는 부족해 보일 뿐이다. 현재 국왕은 사울(Saul).



벨론드

현재 국왕은 발데마르(Waldemar). 리히터와 같은 하프 뱀파이어이다. 다크 엘프, 오우거, 오크 들을 하나의 국가로 통합하는 것은 그럭저럭 성공했지만, 내부적인 불만을 완전히 잠재우지는 못했으며, 특히 다크 엘프는 가장 큰 골칫거리가 되어 버렸다. 다크 엘프는 자신들보다 하등한, 인간의 피가 뒤섞인 하프 뱀파이어가 국왕을 맡고 있다는 것에 많은 불만을 가지고 호시탐탐 정권을 엮을 기회만 노리고 있다. 이에 발데마르는 하프 뱀파이어인 감찰관들을 각 지방에 파견하여 다크엘프들을 감시하고 있다.

헉스터

벨론드의 한 지역으로 국가는 아니며, 거주자의 대부분이 오크와 오우거로 구성되어 있다. 인간의 육체를 갖고도 불가사의하게 강한 레그나이어(Regnier)가 이 지역을 다스리고 있다. 또 하나의 불가사의한 점은 오크와 오우거까지도 무를 꿰뚫어 하는 능력을 지니고 있음에도 불구하고, 발데마르 정권을 뒤집지 않고 있다는 점이다. 발데마르가 그에게 보이는 호의나 신뢰에 비해 레그나이어의 입장은 거의 중립에 가깝다. 발데마르를 마음에 들어 하지 않는 다크 엘프들은 가끔씩 레그나이어를 은근히 선동하여 정권을 엮어보려는 시도를 하지만 레그나이어는 헉스터를 지키는 것이 자기 일이라는 말을 되풀이하며 일체의 동요도 없다.

게임진행

이동/전술 모드

HP 게이지(HP)

유저가 조작할 수 있는 모든 부대의 HP가 표시됩니다.

현재 유저가 조작하고 있는 부대는 다른 부대보다 더 크게 보여집니다.

SP 게이지(SP)

SP (Skill Point)는 전투를 통해서 획득할 수 있습니다. 획득한 SP를 이용해서 마법이나 특수한 기술을 사용합니다.

추가 정보

미션에 따라 게임 진행에 필요한 추가 정보를 보여줍니다.

이동커서

부대가 이동하려는 목표지점을 나타냅니다. 부대를 이동하려면, 왼쪽 엄지스틱으로 이동후에 **A** 버튼을 누릅니다.

미니맵

각종 정보를 간략하게 보여주는 미니맵입니다.

녹색: 아군

적색: 적군

청색: 아군 NPC.

부대 위치

아군 및 적군의 위치를 보여줍니다.

녹색: 아군

적색: 적군

부대 정보

선택한 부대의 이름과 잔여 HP를 보여줍니다.



이동/전술 모드에서의 기본적인 조작방법

이동

왼쪽 엄지 스틱 **L**으로 커서를 조작하여, 원하는 이동 지점에서 **A** 단추를 누르면 현재 조작중인 부대가 해당 지점으로 이동합니다.

※ 확대한 미니맵에서도 같은 방법으로 부대 이동을 할 수 있습니다.

둘러보기

주위를 둘러보려면 오른쪽 엄지 스틱 **R**을 움직입니다. 오른쪽 엄지 스틱 **R**을 클릭하면 카메라 뷰를 변경합니다.

부대 전환

왼쪽 **C**, 오른쪽 트리거 **D**를 누르면, 다른 부대로 조종이 변경됩니다.

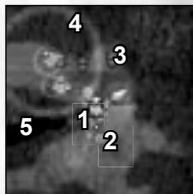
전투

적 부대와외의 거리가 일정 이하가 되면 자동적으로 전투가 시작됩니다.

미니맵 불러오기

오른쪽 트리거 **R**를 누르고 있거나, BACK 단추 **○**를 누르면 다음과 같은 미니맵이 화면에 확대되어 출력됩니다. 미니맵을 원래 크기로 축소하려면 다시 한번 실행하십시오.

- 주변의 동그라미는 해당 부대의 공격범위를 나타냅니다. 현재 조작중인 부대는 점등되며, 영웅 부대는 노란 깃발이 표시됩니다. [1]
- 아군은 녹색으로, 적군은 붉은 색, 아군 NPC는 파란색으로 표기됩니다. [2]
- 시야가 확보된 지역은 밝은 동그라미로 표시 됩니다. [4]
- 방문하지 않은 지역은 어둡게 표시됩니다. [5]
- 함정은 정찰병이나 공병으로 발견할 수 있습니다. [3]



어빌리티의 사용

방향 패드 상/하 **↑/↓**를 사용하면 각 부대가 가지고 있는 마법이나, 정찰 같은 고유의 어빌리티를 사용합니다. 어빌리티를 사용하는데는 SP를 요구하는 것도 있습니다.

어빌리티의 종류는 다음과 같습니다.

구분	종류	효과
공격	메테오, 낙뢰 등	적 부대에 대해 일정 만큼 피해를 입힙니다.
회복	대치료, 환영수 등	아군 부대의 체력을 회복합니다.
상태	마법 부스트 등	일정시간 공격력을 높이는 등 부가 효과를 얻습니다.
특수	정찰	이동 속도가 빠른 정찰병을 생성합니다.
	자폭	구울 한마리가 자살 공격을 합니다.
	공중 지원 요청	공중 지원 부대 도움을 요청합니다.



웨이 포인트의 이용

왼쪽 **C**, 오른쪽 트리거 **R**를 누른채로 **A** 단추를

누르면 웨이포인트를 설정합니다. 웨이포인트는 총 8개까지 설정할 수 있습니다

대형에 따른 부대 능력의 변화/부대 개별 전술에 따른 변화

흰색 **○**, 검은색 단추 **●**를 누르면 부대의 대형에 변화가 생깁니다. 또한, 방향 패드 상/하키 **↑/↓**로 부대 전술을 설정할 수 있습니다. 부대의 변화는 아래 표와 같습니다. (흰색 **○**: 산개 / 검정색 **●**: 밀집)

병과	대형	효과
보병 계/ 창병 /기병 계	밀집	방어, 공격력 상승. 이동 속도 감소
	산개	방어, 공격력 감소. 이동 속도 상승
원거리 공격 부대	밀집	공격 범위 좁아짐
	산개	공격 범위 넓어짐

전투모드

체력 게이지

아군 부대의 HP를 나타냅니다. 현재 조작중인 부대는 더 크게 보여줍니다. 붉은색 칼 아이콘은 해당 부대가 전투중인 상태를 나타냅니다.

적 리더

적 부대의 리더는 붉은 HP게이지로 구분됩니다. 리더가 죽으면 해당 부대가 전멸한 것으로 처리됩니다.



적 체력 게이지

현재 부대와 전투중인 적 부대의 HP를 보여줍니다. HP가 0가 되면 적 부대는 전멸합니다.

영웅

녹색 HP게이지로 구분되어집니다. 영웅의 HP가 0가 되면, 잠시 그로기 상태가 됩니다.

SP 게이지

영웅의 액션에 의해서 보다 많은 SP를 얻을 수 있습니다. 획득한 SP는 특수한 기술이나 부관의 도움을 요청하는데 사용됩니다.



기본적인 전투 시스템

아군 영웅의 부대가 적 부대와 일정 거리 이내로 접근하면 자동적으로 전투 모드에 들어 가게 됩니다. 전투 모드에서는 부대원들의 전투에 의해서 부대 HP가 감소됩니다. 공격력과 피해는 각 병과에 따른 상성의 영향이 크게 작용됩니다. 효율적인 부대 운용을 위해서는 항상 부대간의 상성을 고려해야 합니다.

영웅 부대의 전투

부대장이 영웅인 부대의 경우에는, 적 부대와 근접 전투시에 영웅 전투 모드로 들어 갑니다. 여기서 플레이어는 영웅을 직접 조작해서, 동료, 병사들과 함께 싸우게 됩니다. 영웅은 다른 어떤 유닛보다 강력하기 때문에, 영웅의 활약에 따라서 전투는 훨씬 더 쉬워질 수 있습니다.

<부관의 활용>

위험한 상황에서 흰색 ○/검정색 ● 단추를 누르면 부관의 도움을 받을 수 있습니다.

영웅 전투 모드에서의 타 부대 조작

왼쪽 **L**, 오른쪽 트리거 **R**로 다른 부대로 전환하여 명령을 내릴 수 있습니다. 다른 부대를 조작하는 동안, 전투 중인 영웅은 자동적으로 방어를 하게 됩니다. 따라서, 영웅으로 전투를 이끌면서, 상황에 맞는 부대 운영을 하기 위해서는 미니맵을 확인하는 것이 좋습니다.

지원 요청

전투 중인 부대는 마법이나 기타 특수 기술을 사용할 수 없지만, 지원 부대의 요청은 가능합니다. 지원 부대의 사용 방법은 “이동 모드” 에서와 동일합니다.

거점에서

전투가 끝난 후의 진행은 오른쪽 그림과 같은 거점을 중심으로 이루어지게 됩니다.

거점에서는 이야기의 진행, 게임에 관련된 정보의 습득, 부대의 정비 등을 합니다.



▼ 단추를 누르면 거점에 있는 각 항목에 대한 도움말을 볼 수 있습니다.

여러분은 게임을 진행하는 동안, 여러 거점을 방문하게 될 것 입니다.

게임 정보에 대한 습득

게임에 관련된 기본 정보는 훈련소에서 배울 수 있습니다. 다양한 운용과 전술을 습득하기 위해서 튜토리얼을 진행하십시오. 또한 어떤 곳이던지 ▼ 단추를 누르면 자세한 도움말을 참조할 수 있습니다.

부대관리

거점의 병영에서 영웅을 성장시키거나, 아이템 구입, 또는 부대를 성장시킬 수 있습니다.

표시되는 부대장, 부관, 부대를 방향패드 **←**나 왼쪽 엄지 스틱 **L**으로 이동하고 A 단추 **A**를 누르면 다음과 같은 메뉴가 출력 됩니다



부대장 / 부관

- **스킬** - 새로운 전투 기술을 습득합니다.
- **장비** - 무기나, 방어구를 구입 또는 변경합니다.
- **특수능력** - 부대, 부관의 특수 능력을 확인합니다.

부관

- **부관 선택** - 부관을 변경합니다. 부관 선택시에만 등장하는 메뉴입니다.

부대

- **직업** - 부대의 직업을 변경합니다.
- **장비** - 무기나, 방어구를 구입 또는 변경합니다.
- **내성** - 부대의 각종 각종 공격에 대한 저항력을 확인합니다.

월드맵에서

거점에서 할 일을 마쳤다면 다른 거점으로 이동합니다. 거점간의 이동은 월드맵에서 이루어집니다. 이동이 가능한 장소는 점선으로 이어져 있습니다.



이동할 목적지가 전장이라면 브리핑 화면으로 넘어갑니다.

브리핑

미션에 관한 정보를 얻을 수 있으며, 임무에 참가할 부대를 결정합니다



게임 저장 & 불러오기

플레이 도중 게임의 저장과 불러오기는 거점과 월드맵에서 가능합니다.

부대장

부대장은 전투에서 중요한 역할을 합니다. 또한, 부대장의 성장에 따라서, 그 부대의 성장 방향도 결정됩니다. 부대장의 HP가 0이 되면, 그 부대는 전멸로 처리되고, 반대로 부대가 전멸하면 부대장도 전사한 것으로 처리됩니다. 그러나, 부대장이 플레이어의 영웅일 경우에는 HP가 0이 되어도 부대가 전멸하지 않고, 일정 시간 영웅을 조작할 수 없는 불이익을 가집니다.

영웅의 효과적인 활용

부대장을 제거할 수 있는 유닛은 영웅밖에 없으므로, 근접 전투에서는 적 부대장을 먼저 목표로 하는 것이 유리합니다. 또한, 영웅은 SP(skill point)를 획득하기도 쉽습니다. 따라서, 영웅으로 SP를 축적한 후 부관들을 이용하고, 마법과 특수 기술을 사용하는 것이 좋습니다.

하지만 영웅만 사용해서는 임무를 완수하기 힘들기 때문에, 다른 부대와 영웅 부대를 전략적으로 운용해야 합니다.

부대장의 성장과 강화

각 스테이지가 끝나면, 경험치와 군자금을 얻습니다. 획득한 경험치로 거점에 있는, 병영에서 부대장을 성장시킬 수 있습니다. 부대장의 전투 관련 기술의 숙련도는 그 부대의 전투력과 직결됩니다. 전투기술의 숙련은 부대장의 레벨 상승으로 이어집니다. 레벨이 상승하면, 그만큼 추가 SP최대량과 HP 최대량이 증가합니다. 또한, 무기나 방어구, 장신구를 구입하여 영웅을 강화시킬 수 있습니다. 모든 장비에는 요구 스킬과 레벨 제한이 붙습니다.

부관

부관은 전투시에 영웅을 지원해주고, 부대의 방어력, 속성 공격에 대한 숙련도, 내성 등에 영향을 미칩니다.

부관의 효과적인 활용

영웅이 전투 중에 부관의 도움을 요청했을 시, 영웅의 주위 적 혹은 영웅이 현재 공격 중인 적을 공격합니다.

부관의 공격 형태는 물리 공격과 마법 공격으로 나뉘며, 적 부대의 종류에 따라서 피해를 입히는 정도가 다릅니다. 따라서, 각 상황에 최대한 피해를 많이 줄 수 있는 지원 공격을 요청하는 것이 효율적입니다.

부관에 따른 부대 능력의 변화

부관의 기술 숙련도는 부대의 능력에 영향을 미치지 않습니다. 하지만, 장비에 의한 속성 공격, 저항력에는 영향을 미칩니다

부관의 성장과 강화

병영에서 부관의 기술의 연마와 장비 구입을 할 수 있습니다. 기술의 숙련도 상승은 부관의 공격력을 상승시키고, 부관 특수 능력을 향상시킵니다. 특수 능력에 영향을 미치는 기술은, 병영의 “특수 능력” 항목에서 확인할 수 있습니다. 영웅과 마찬가지로 부관도 병영에서 장비를 구입하여 능력을 향상시킬 수 있습니다.

특수 능력

일정 이상 특정 기술을 연마하게 되면, 마법이나 기타 특수 기술을 익히게 됩니다. 별도로 기술을 등록할 필요 없이, 일정 요구 이상의 기술 숙련도가 되면 자동으로 배워지게 됩니다. 특수 능력의 습득에 따른 요구 기술 숙련도는 병영의 “특수 능력” 항목을 참조하십시오.



부대

모든 행동은 부대를 중심으로 해서 이루어지게 됩니다. 부대원의 수는 각 병과에 따라서 정해져 있습니다. 부대의 레벨은 부대장의 레벨에 따라서 결정됩니다. 기술 숙련도가 일정 이상이 되면, 다른 병과로 전직할 수 있습니다. 요구 기술과 그에 따른 병과는 병영에서 확인하십시오.

※주의: 영웅의 부대는 근접 전투 계열로만 전직할 수 있습니다.

부대에 영향을 미치는 요소들

부대장의 레벨에 의해서 부대 레벨이 결정되는 것 이외에도 부대의 전체적인 능력치는 다음과 같은 요소들에 의해 추가적인 영향을 받습니다.

구분	요소	부대에 미치는 영향
부대장	기술 숙련도	레벨에 관련
	장비에 붙은 기술 가중치	부대 기술의 추가적인 상승 효과
	장비에 붙은 저항치	해당 공격에 대한 부대의 저항치 상승
부관	장비에 붙은 속성 가중치	부대 속성의 추가 상승 해당 속성 기술의 습득
	장비에 붙은 속성 저항치	해당 속성 공격에 대한 저항치 상승

유닛소개

인간



• 궁병

인간 진영 원거리의 기본적인 원거리 유닛. 단순한 원거리 공격뿐만 아니라, 불화살 같은 어빌리티로 화공을 할 수도 있어서 전술적으로 기본이 되는 유닛중의 하나이다.

장궁병이나 포병으로 전직이 가능하다.



• 기병

거대한 돌격용 창으로 무장한 기병이다. 근접전 보다는 적 부대에 돌격하여 관통하는 공격 방식을 주로 사용한다. 원거리 공격에 약하다. 중기병으로 전직이 가능하다.



• 공병

함정 설치/제거나 화공 같은 특수 기술을 사용한다.

근접 공격력은 약하지만, 사용자의 활용에 따라서, 전략적 가치가 커지는 유닛이다. 중공병이나, 발리스타 같은 원거리 유닛으로 전직이 가능하다.



• 성기사

균형잡힌 전투력과 함께, 치료를 사용함으로써, 부대의 생존력을 높여주는 유닛이다. 후반부로 갈수록 미션 진행에 있어서 중요해지는 유닛이다.



• 스톰 라이더

공중 유닛은 사용자가 직접 조작 할 수 없고 작전 지역에 명령을 내려서 사용하는 지원 병력이다.

인간 종족에서 바머wing이 지상을 담당한다면, 스톰 라이더는 공중전에 강한 유닛이다. 공중 유닛은 기본적으로 적 원거리 공격 유닛에 약한 특성을 가지고 있다.

마족연합



• 궁기병

다크 엘프만의 독특한 병과로, 빠른 속도로 이동하면서 적에게 원거리 공격을 할 수 있다. 마상에서 활을 쏘기 때문에, 반드시 적이 궁기병 왼쪽에 위치해야 한다.



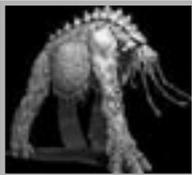
• 오크 구울

오크 종족의 독특한 병과로, 언데드 계열의 몬스터이다. 근접 전투외에, 자폭이라는 독특한 어빌리티를 사용한다. 적 부대에 자폭 명령을 내리면, 오크 구울 하나가 적 부대에 달려들어 큰 피해를 입힌다.



• 거대 전갈

공성 병기로 사용되는 혼란 받은 거대한 전갈이다. 공성전 외에도 적 보병대에게 강한 면을 보이지만, 불에 약하다는 단점이 있다.



• 스웸프 맘모스

인간, 암흑 연합을 통틀어서 궁극의 지대지 병기이다. 작은 부대는 밟아버리는 것만으로도 전멸시킬수 있다. 이동 속도가 느리다는 단점이 있다.



• 블랙 와이번

인간 종족의 스톱 라이더에 해당하는 공중 지원 유닛이다. 스톱 라이더보다 공대지 능력이 좋으며, 입에서 산성 물질을 내뿜어서 공격한다.

추가부대



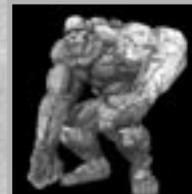
• 아이스메이든

얼음의 정령. 불 계열 마법에 약하며 부대 단위의 공격에는 강하다. 영웅의 공격도 모두 피해버리므로 빈틈을 노려 공격해야 한다. '블리자드' 사용 가능.



• 플레임레이스

불의 정령. 얼음 계열 마법에 약하며 부대 단위의 공격에는 강하다. 엄청난 체력을 가지고 있다. '메테오' 마법 사용 가능.



• 어스골렘

땅의 정령. 번개 계열 마법에 약하며 부대 단위의 공격에는 강하다. 영웅의 '강한 공격' 만이 정령의 심장에 피해를 줄 수 있다고 한다. '바인' 사용가능.



• 썬더라이노

번개의 정령. 어스 계열 마법에 약하며 부대 단위의 공격에는 강하다. 정령의 약점을 찾아 공격해야 한다. '썬더 스톱' 마법 사용 가능.

특수능력

스킬을 일정 이상 배우게 되면, 특수 능력을 사용할 수 있습니다. 특수 능력은 부관 특수 능력과 부대 특수 능력으로 나뉘어 집니다.

- 부관 특수 능력은 영웅이 전투 중, 부관의 도움을 요청 했을 시에 부관이 사용하는 특수 능력입니다. 부관의 전투 기술에 의해 영향을 받습니다. 부관이 무장한 아이 템에 따라서, 사용할 수 있는 특수 능력이 변경됩니다.



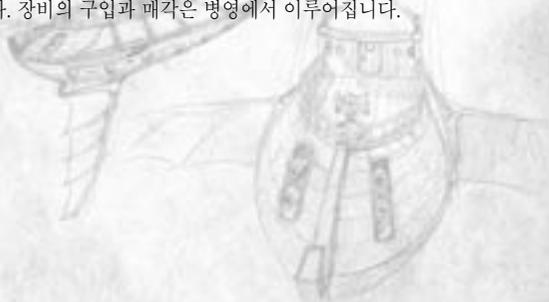
- 부대 특수 능력은 부대가 비 전투 중일 때 사용하는 기술입니다. “경찰”과 같은 보조 능력이나 “치료”, “낙뢰”와 같은 마법이 여기에 해당됩니다.

부관 기술과 부대 기술은 일반적으로 사용시에 일정량의 SP를 요구합니다.

각 기술에 관련된 세부적인 사항은 병영이나, 전략 연구소에서 볼 수 있습니다.

장비

장비는 무기, 방어구, 장신구로 구분됩니다. 각 부대장, 부관, 부대는 장착 가능한 장비의 개수가 정해져 있습니다. 장비에는 일정 요구 레벨이 존재하기 때문에, 착용하려는 대상이 장비의 요구 기술치 이상이 되어야 착용이 가능합니다. 일반적으로 같은 레벨의 장비라도 부가 기능이나 기술 가중치는 다르고, 뛰어난 장비일수록 가격도 비쌉니다. 따라서 여러분은 각 미션을 수행하기에 적합한 가장 효율적인 장비를 장착할 필요가 있습니다. 장비의 구입과 매각은 병영에서 이루어집니다.



Xbox Live

“킹덤 언더 파이어 : 히어로즈”의 새로운 영역으로의 확장

Xbox Live는 초고속 혹은 광대역 인터넷 게이밍 커뮤니티이며, 여러분은 이 안에서 새로운 게임의 재미와, 다른 사용자와의 친구 등록을 통하여, 친구들의 접속 여부 확인, 게임 초대, 게임중에 실시간 채팅 등을 경험하실 수 있습니다.

전세계의 사용자를 상대로 최대 6명의 인원이 다양한 모드의 멀티 플레이를 즐길 수 있습니다.

접속

킹덤 언더 파이어 : 히어로즈를 온라인으로 즐기기 전에, 초고속 혹은 광대역 인터넷에 여러분의 Xbox를 연결하고 Xbox Live 서비스에 접속해야 합니다.

Xbox Live 연결에 대한 자세한 정보가 필요하다면, www.xbox.com/connect 를 방문하십시오.

멀티플레이 메뉴

대장전

대장전에서는 여러분은 여러분이 사용할 영웅만을 선택하여 싸우게 됩니다. 대장전은 다음과 같은 게임 형태가 있습니다.

- **대장전:** 영웅 하나를 선택하여, 사용자간 영웅의 액션만을 사용하여, 승패를 겨루게 됩니다. 리스폰 횟수 등을 설정하여 최대 6명의 플레이어가 치열한 전투를 할 수 있습니다.
- **인베이전:** 영웅을 선택하고, 자동으로 추가되는 부대들을 사용하여, 다른 사용자와 협력하여 NPC에 대항하는 모드입니다. 일정 시간마다 적 NPC는 증원되며 최대 3명까지 게임을 즐기실 수 있습니다.

부대 전투

자신의 부대를 가지고 다른 사용자를 상대로 최대 3:3 전투를 합니다.

접속한 후 사용 중인 캐릭터가 없는 경우 새로운 캐릭터를 만들게 됩니다. 생성된 캐릭터를 선택하면 영웅을 포함한 부대와 일정량의 경험치를 얻게 됩니다.

주어진 경험치를 부대에 적절히 분배하면 게임을 시작할 준비가 되었습니다. 비슷한 대전 상태를 결정하여, 여러분의 실력을 유감없이 뽐내십시오.

게임 타입에 따라서, 다음과 같이 나뉩니다.

- **친선 대전:** 승패의 결과에 상관없이 자유롭게 다른 사용자와 대전을 합니다.
- **래더 매치:** 승패의 결과에 따라서, 랭킹이 선정됩니다. 300,000경험치 한도내에서 비슷한 레벨을 가진 상대자와 1:1대전을 즐기실 수 있습니다.

래더 매치는 1대1 대전만 가능합니다.

※직접 플레이 하지 않고, 읍저버로 게임에 참가할 수 있습니다. 읍저버 상태에서는 다른 사용자들의 게임을 자유롭게 볼 수 있습니다. 뛰어난 플레이어의 전술을 배우고 싶다면, 읍저버를 활용하는 것이 좋습니다.

기타

자신의 점수와 전체 랭킹 보기, 친구 관리, 기타 설정 변경 등을 할 수 있습니다.

• 내 점수 보기

각 게임 타입에서의 사용자 점수 및 승패에 관한 정보를 볼 수 있습니다.

• 랭킹

각 게임 타입에서의 전체 랭킹을 확인할 수 있습니다.

• 친구 목록

친구 추가, 삭제, 초대 등이 가능합니다.

• 설정

게임 설정 및 Live 옵션 설정이 가능합니다.

• 콘텐츠 다운로드

Xbox Live™가입자는 새로운 맵, 미션과 같은 최신 킹덤언더파이어: 히어로즈 콘텐츠를 Xbox 본체에 다운로드 할 수 있습니다.

Credits

Lead Programmer
Jonghwan Kim

Programmer
Hong Park
Kihyun Jang

Additional Programmers
Jiesang Song

Level Design
Keen Kim
Yangsam O
Jaewon Shin
Yungtae Jung
Taekyung Lee

Graphic
Yunjae Cho

Music

BGM
Original Music Score by
Studio NSquare
String Music Performed by
THE 1ST

Conductor:
Myungjong Kim
Recording Engineer:
Sangchul Yun
Recording Assistant:
Insung Kim
Recorded at Studio Vibe

Stage Theme Music
Crash

Sound Director
Hongwon Yoon

Additional Graphic
Sein Lee
Jinmin Kim
Jiwoong Han
Kyungsoon Kang
Yongjun Jang

Illustration
Jungsic Park
Jaesuk Kim

Voice Recording
Blindlight studio

QA Team
Hyungkeun 'Seal' Kim
Sangwoo Yoo
Yoonho 'NePHiliM IBLIS'
Choi
Seungjoon Lee
Wonsun 'Beelzebub' Zang
Jaehyuk 'MicroControl' Cho
Changkyu Kang
Daigun 'Valkyrie Profile'
Song
Hwijae Shin
Hyunseok 'Yuz' O

Executive Board

President
Sejung Kim -
Blueside Studios
Sangyoun Lee -
Phantagram

Vice President
Seong D. Kim

Director
Tacyoun Yoo
Gilho Lee
Daniel E.J. Koo
Yongho Yoo

INTL' Business Development

Vice President
Seong D. Kim

Project Manager
Dee Lee

Region Manager
Soonmi Lee
Miseon Kim
Jay Eom

Assistant region manager
Justin Doh

Special thanks to
neverend and The family of
Samchun-po

Kazer
Mediahazard
Blair
3DRicky
Lordwhite
Ghostsbs
HYBRID
Bookworm
Theadadv
Prof.Van
QuizKing
INSIST

Sella
Janni
Faris
Nal_rA

To all I care of in the name
of Love.

To my beloved family and
K.H.K.

This one is for my husband.
To my beloved MH.

Thanks to H.S.H., D.S.C.,
C.Y.S.

My lord
Anna

Minchan Lee
Taeboon Kwon
Kwanghui Lee

Youngsuk Lee
Choonyhng Cheon
Jaemi Lee
Kunhyung Choi
Jacyoung Lee
Sumin Cheon
Jimin Cheon
Hyunjun Choi
Kim, Min-Jung & My
Family

To FNeo & JPtown
UetoAya Gotomaki
L'Arc en ciel GLAY Gackt
Dream N Love
May the force be with you.
HALO2 - Mastercheif &
Cortana
My friend 'Handy' / and
my father
GhostRun

KUFTC Team
Teayeun Yoo
Jiesang Song
Yongbong Choi

Jinguk Park
Jungsic Park
Ahnseok Kim
Joonyoung Ahn
Tachun Oh
Jungsic Park
Ilhawn Yoon
Jakyung Jung
Myungsoo Ryu
Jaeseok Kim
Hyunwoo Hong
Hyungseob Kim

Dongjun Min
Sein Lee
Jihwan Lee
Jaekyung Uh
Sanghyun Park
Younhee Jung
Hyunsil Kim
Jonghwan Lee
Jinmin Kim
Yeonjae Cho
Jongcheul Kim
Joon Hur

Yangsam Oh
Taejin Lim
Byungjoo Park
Sangbeom Kim
Hyungjun Ahn
Mihyun Park
Younghyo Choi

Director
Henry Lee
BLUESIDE STUDIOS
PHANTAGRAM

보증

보증

마이크로소프트 코퍼레이션(“마이크로소프트”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임이 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보장합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우 에는 적용되지 아니합니다.

6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 해야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 아니합니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단도 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 아래 기재된 귀하의 판매점이나 마이크로 소프트로 연락 주시기 바랍니다.

• 대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

고객지원



(주)판타그램의 Xbox 전용 타이틀 고객지원 서비스

(주)판타그램이 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오. :

(주)판타그램 Xbox Title 고객 지원 서비스:

02)546-9345 (월-금 9:30~18:30, 토, 일요일과 공휴일 제외)

온라인 문의 : <http://www.phantagram.co.kr>

제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다. :

소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우에는 A/S 대상에서 제외 됩니다. :

(주)판타그램이 지정한 정상적인 유통 방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

사용권에 대한 고지 사항

Xbox, Xbox Live 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다. 무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© 2002 - 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.