

XBOX

LIVE™ 온라인 지원

# CRIMSON SKIES™

HIGH ROAD TO REVENGE



크림슨 스카야: 항공의 복수



## Xbox 컨트롤러 설명



Microsoft  
game studios

## 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.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 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 들어 있습니다.

### 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

미국의 분열 .....	2
해적의 시대 .....	3
동료들 .....	4
위협적인 적들 .....	7
임무 .....	8
재충전, 보급 .....	9
탐사 지역 .....	10
비행기 .....	14
전투기 .....	14
요격기 .....	15
젍킬러 .....	16
비행 방법 .....	18
퀵 팁 .....	18
2번 무기 .....	19
Xbox Live! .....	22
멀티 플레이 .....	23
맵 종류 및 추천 게임 .....	26
Xbox 컨트롤러 설명 .....	28
HUD(Heads Up Display) .....	30
제작진 .....	31
보증 .....	32
고객 지원 .....	33

## 미국의 분열

나는 예전의 미국이 그림다.  
텍사스 주가 독립하기 전까지만  
해도 미국은 하나였고 사람들은  
다른 주로 자유롭게 여행할 수  
있었다.

그러나 더 이상 미국은 존재하  
지 않는다. 미국은 지역 국가로 나  
뉘었고 저마다 자위 부대를 양성하  
여 전쟁을 일삼았다. 각 지역 국가  
는 도로와 다리를 파괴하여 자국을  
인접 국가들로부터 고립시켰으며,  
이로 인해 비행기와 비행선이 자동  
차와 기차를 대신하는 국가 간의  
유일한 운송 수단이 되었다.

국가 간 전쟁이 공중에서 벌여  
지게 되자 공군이 집중적으로 양성되었으며 하늘을 주무대로 하는 해적이  
늘어났다. 개인의 재산을 보호해 주던 연방법은 더 이상 존재하지 않는다.  
나와 나의 해적단인 포춘 헌터스에게는 매우 반가운 일이 아닐 수 없다.

신문과 잡지에 나에 대한 기사가 실리기 시작했다. 그들은 나를 일종의  
영웅으로 생각하는 것 같다. “대공황과 중앙 정부의 붕괴로 인해 사라졌던  
개인의 자유 의지와 모험을 위해 싸우는 사람” 등등의 기사를 써 대지만  
사실 나는 그러한 것에 관심조차 없다. 단지 약자의 편에 서서 빈부 격차를  
줄이고 그 와중에 돈이나 좀 벌여 보려는 것이다.



## 해적의 시대

돈. 윌리엄 해리먼 같은 억만 장자는 주체하지 못할 만큼 많이 가지고  
있고 나의 해적단은 그 중 조금만 원할 뿐이다. 우리는 탐욕스럽지 않기  
때문에 재물을 약간 나눠 주어도 상관없을 사람들만 약탈한다. 물론, 아주  
정직한 삶이라고 할 수는 없지만 주식 시장의 붕괴와 대공황 이후 돈을 벌  
기 위해서는 무슨 일이든 해야 한다. 그리고 우리가 가장 잘 할 수 있는 일  
은 고성능 비행기를 타고 다른 해적, 군대, 경찰, 개인 경비 단체를 약탈하  
는 것이다.

부자들은 크고 화려한 비행선을 타고 돌아다니기 좋아한다. 비행선의 동  
선은 일정하기 때문에 훌륭한 공중 플랫폼 역할을 한다. 덕분에 약탈하기에  
도 훨씬 수월하지만 말이다. 우리의 판도라도 비행선이다. 판도라는 다음 약  
탈을 계획할 때까지 은신처, 식량, 공간 등 필요한 모든 것을 제공해 준다.  
그러나 나는 아직도 다른 비행선에 눈독을 들이고 있다. 대부분의 비행선에  
는 뭔가 약탈할 만한 것이 있으니까...



## 동료들

해적 일은 나의 삶이지만 혼자 활동할 수는 없다. 큰 일을 벌이려면 동료  
가 필요하다. 즉, 믿을 수 있는 사람이 있어야 한다. 요즘 같은 시대에 믿  
을 수 있는 사람을 만나기란 쉽지 않지만 운 좋게도 나에게서는 그런 사람이  
몇 명 있다. 나같은 열정을 가지고 있고 비행 실력이 뛰어나며 절대 배신하  
지 않을 사람들, 이들이 나의 동지인 포춘 헌터스이다.

**모든 무리에는 항상 리더가 필요하다.  
그래서 나 같은 사람이 있는 것이다...**

## 네이슨 재커리

내 본명은 “네이탄 진가리”다. 미국 남  
서부 지역을 전전하면서 자란 나는 16살  
때 에스까드릴 라파예트(차 세계 대전 당  
시 프랑스 공군 부대)에 입대하여 전설의  
에이스 에디 리켄베이커의 지휘 아래 유럽  
곳곳의 전투에 참가했다. 하지만 운 나쁜  
게도 내 비행기가 적기에게 격추되는 바람  
에 나의 군 생활은 짧게 끝나 버렸다. 독일  
군은 나를 감옥에 가두었고 그곳에서 만난  
파젠바인더 박사는 나의 소중한 영원한  
친구가 되었다.

나는 전쟁이 끝날 때까지 감방에서 시  
간을 보낼 수는 없어 탈출을 감행했다. 탈  
출해서 갈 수 있었던 곳은 러시아뿐이었다.  
그곳에서 수완을 발휘하여 영국의 옥스포드로 진학할 수 있었다. 졸업 후에  
는 고향인 미국으로 돌아와 대학에서 배운 지식을 활용하여 월스트리트에서  
큰 재산을 모을 수 있었다. 그러나 1929년의 주식 폭락 사태로 거의 전재산  
을 날려 버리고 말았다. 결국 합법적으로는 더 이상 재기할 수 있는 수단이  
없었기에 해적단을 결성하게 되었다. 우리는 무위도식하는 부자들의 재산을  
약탈하기 시작했고 마침내 나도 잃어버렸던 부를 천천히 되찾을 수 있었다.



## “브룩클린” 베티 찰스

베티는 최근에 합류한 멤버이다. 그녀  
는 나를 무척 좋아하는 것이 분명하다.  
물론 나도 그녀에게 약간 관심이 있다는  
것을 부인하지는 않겠다. 베티는 상당한  
미인이니까. 어쨌든 그녀는 어릴 때 브룩클  
린의 거친 환경에서 자랐는데 이를 걱정한  
어머니가 그녀를 이모와 삼촌이 있는 미네  
소타로 보냈다. 그곳에서 삼촌의 농약 살포  
비행기를 몰면서 공중 곡예 비행사로 잠시  
일하다가 민간 비행 조종사가 되었는데 내  
가 그녀를 만난 것은 이 때였다. 모험을  
찾고 있는 여자란 것을 한 눈에 알 수  
있었기에 포춘 헌터스에 합류할 것을  
그녀에게 제안했다.



## 빅 존

빅 존은 타고난 조종사이며 믿음직스  
러운 친구다. 체구와는 달리 부드러운 성격  
을 가지고 있지만 거친 세상에서 자란 친구  
라서 마냥 온순하기만 한 것은 아니다. 그  
는 텍사스의 레인저 부대에서 처음으로 비  
행 기술을 배웠고 지금은 어떤 상황에서도  
약한 자의 편에 선다. 워낙 말수가 적은 탓  
에 이상한 사람으로 여겨지기도 하지만 말  
보다는 비행 실력으로 확실히 무언가를 보  
여주는 친구다.



## 파젠바인더 박사

파젠바인더 박사는 전쟁 당시 유럽에서 잔혹한 파시스트들의 강압에 의해 로켓을 만들었던 과학자이다. 새 기술을 개발하라는 파시스트들의 요구를 거절하여 독일군 포로 수용소에 감금되었는데 그곳에서 나와 처음으로 만났다. 우리는 곧 친해졌으며 전쟁 후 북아메리카에서 다시 만나 우정을 계속 쌓아 왔다. 그가 최근에 다시 시작한 일은 포춘 헌터를 위한 새 기술을 개발하는 것이었다. 그가 개발한 것 중에 가장 훌륭한 것은 비행기를 보다 강력하고 효율적으로 만드는 새로운 연료 주입 시스템이다. 나는 디베스테이터에 이 시스템을 도입할 날을 손꼽아 기다리고 있다.



## “블러디 메리” 마리아 산체스

흑발의 미인 마리아는 신비에 싸인 여인이다. 알려진 것은 아리소 사막에서 비행장을 운영한다는 것뿐이다. 구제 불능의 스텔링이며 원하는 것을 얻기 위해 미인계를 쓰는 것도 마다하지 않는다. 그리고 위험하고 무모한 삶을 즐긴다고 한다. 그녀와 함께 모험을 즐기고 싶은 마음이야 있지만 그리 만만한 상대가 아니다. 먼저 그녀의 마음을 얻어야 하는데... 그런 일에는 워낙 익숙하지 않아서 말이다. 흠, 그래도 그녀에게 점수를 따 놓으면 분명 도움이 될 것이다.



## 위협적인 적들

조심해야 하는 적들도 몇 명 있다.

### “와일드 카드” 루이스 티보독

티보독은 속을 알 수 없는 사람이지만 한 가지만은 분명하다. 부자가 되고자 하는 열망이 매우 큰 사람이라는 것이다. 심지어 나보다도 더 큰 부자가 되려고 한다. 그런데 부자가 되는 가장 빠른 방법이 해적질이라는 것을 알고 있다는 점에서는 나와 약간 닮은 면도 있는 것 같다. 어쨌든 그는 그래서 우리의 또 다른 라이벌인 레이즌 케이존이라는 해적단을 조직했다. 그는 친구들 사이에서는 천재적인 전략가로 통하지만 적군에게는 매우 위험하고 무자비한 상대다. 티보독은 원래 루이지애나 지역에서 실력이 매우 좋은 도박사였다. 지금도 그 실력은 여전하다. 그리고 여태까지 내가 만난 사람 중에서 운이 가장 좋은 사람이다. 항상 필요한 순간에 필요한 카드를 뽑아낸다. 오죽하면 사람들이 그를 “와일드 카드”라고 부를까. 티보독이 레이즌 케이존의 두목이 된 것도 도박을 걸었는데 순전히 운이 좋았기 때문이다. 현재는 전형적인 해적질뿐 아니라 밀수 및 밀주 제조에도 주력하고 있다.



### “징기스” 조난단 칸

한때는 동지였지만 지금은 우리 일을 방해하는 골치 아픈 적이다. 또한 시카고 지역의 중심 인물이자 라이벌인 레드 스텔링 일당의 두목이다. 칸은 원하는 것을 손에 넣기 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 인물이다. 소문에 따르면 시카고 여단에게 거대한 비행선을 숨겨두고 있고 우리에게 살인 청부 업자를 붙였다고 한다. 언젠가는 승부를 가려야 할 상대다.



## 임무

포춘 헌터스의 원래 임무는 단순한 것에서 시작했다. 그냥 잃어버린 재산을 되찾기만 하면 되는 것이었다. 그런데 중간에 여러 가지 일들이 꼬여서 모두 엉망이 되어 버렸다. 지금은 무엇보다도 먼저 처리해야 할 일들이 있다. 참을 만큼 참았고 이제는 복수의 시간이 돌아온 것이다. 현재까지의 상황은 이렇다. 자, 이제 당신의 도움이 필요하다. 다음과 같은 방법으로 우리를 도와주기를 바랄 뿐이다.

- 비행기 훔치기
- 대공포로 적기 격추하기
- 도처에 보이는 비행선 털기

세상에 공짜는 없다. 더 많이 약탈하려고 할수록 더 많은 적이 나타나기 마련이다. 빠른 비행기를 구해야 하고 수리도 자주 해야 한다. 동료와 떨어져 혼자가 될 수도 있다. 그렇기 때문에 기지가 필요한 것이다.



## 재충전, 보급

우리에게 판도라는 집과도 같은 곳이다. 이곳에서 비행기를 같이 타고 동료끼리 무용담을 늘어놓거나 휴식을 취하기도 한다. 우리가 다음 작전을 세우는 곳 또한 이곳이다. 판도라에서 우리는 다음과 같은 일을 한다.

- 동료들과 만나 다음 임무 결정
- 격납고에서 비행기 확인
- 정비소에서 비행기 업그레이드



## 탐사 지역

해적이라면 누구나 부를 얻고 자원을 약탈할 수 있는 최고의 장소를 알고 있다. 다음은 우리들 포춘 헌터스가 주로 활동하는 곳이다.



## 씨헤이븐(Sea Haven)

씨헤이븐은 할리우드 국가에 위치해 있다. 이곳은 배를 정박하고 구경하기 좋은 명소로 수많은 부자들이 다녀가는 곳이다. 화려한 경관과 해변에 부딪치는 아름다운 파도가 장관을 이룬다.

따라서 씨헤이븐은 당연히 해적과 다른 도적들의 구미를 당기는 목표다. 더구나 이곳에는 수많은 수송선과 여행용 비행선이 지나가는 곳이다. 다음은 씨헤이븐에 대해서 알아 두어야 할 몇 가지 내용이다.


### 해적

나는 항상 레이즌 케이준이나 이와 비슷한 무리들과 맞닥뜨린다. 이들은 무고한 사업가들을 괴롭히는 것을 아무렇지도 않게 생각한다. 그리고 자기 물건이 아닌 것에도 함부로 손을 댈다. 나? 내가 그런 일을 하는 것은 문제가 되지 않는다. 먼저 발견한 사람이 임자니까! 어쨌든 정신 똑바로 차리고 약탈할 물건과 싸워야 할 대상을 신중히 파악해야 한다. 약탈한 물건을 가지고 도망쳐 오거나 현금을 벌여 와야 한다.

### AA 건

해적들에게는 약탈이 생활이다. 자기가 약탈한 물건은 지켜내야 하고 남이 약탈한 물건을 훔쳐 와야 한다. 때로는 대공포로 라이벌 해적의 비행기를 격추하는 것이 유리할 수도 있다. 필요하면 씨헤이븐에서 AA 건을 찾으려면 된다. **힌트:** 산의 높은 곳이나 바다 위에서 찾을 수 있다.

### 정비소

 비행기도 어느 정도의 수리가 필요하다. 현금이 있으면 지역 정비소에 들러 곧바로 수리하고 다시 출격할 수 있다.

씨헤이븐의 정비소는 산 안쪽의 분지에 위치해 있다.



### 비행선

우리의 판도라든 다른 비행 물체든 하늘에 있는 커다란 비행선은 항상 나의 관심을 끈다. 나는 비행선 주위를 종종 맴돌고는 한다. 커다란 비행선에는 항상 무언가 쓸 만한 것이 있기 때문이다. 내 말이 무슨 뜻인지는 곧 알게 될 것이다.

### 대공포

케이준 일당은 교활한 패거리다. 그들은 침입자를 감시할 수 있는 가드 타워도 가지고 있다. 도대체 해적 주제에 갓출 것은 다 갖추고 있더니...

그래도 제대로 한두 발만 쏘면 가드 타워를 제거할 수 있다. 씨헤이븐에서나 다른 어떤 장소에서든지 은밀하게 숨겨져 있는 이 위험한 대공포를 조심해야 한다.

### 화산

이 아름다운 경관에 멋들어진 화산이 빠져서야 말이 되는가? 과연 저 뜨거운 마그마 밑에는 무엇이 있을까?

인생은 기회와 도전으로 가득 차 있다. 산, 사막, 바다, 하늘... 그 어디에서든지 친구와 적의 위치를 파악하고 있어야 한다. 일을 어떻게 처리할 것인지는 개인의 능력과 선택한 수단에 달려 있다.

## 아릭소(Arixo)

아릭소는 과거의 애리조나와 뉴멕시코에 해당하는 국가다. 아릭소 인디언이 통치하는 이 국가는 말 그대로 텍사스 공화국과 유타 국가 사이에 끼어서 정치적으로 궁지에 몰린 상황이다. 아릭소는 숨을 만한 장소가 많아 해적들이 선호하는 곳이기도 하다. 이곳에서 조용히 평화를 즐기면서 다음 계획을 세울 수 있다. 마지막으로 이곳은 별의별 소문이 무성한 곳이다.



## 시카고(Chicago)

ISA(Industrial States of America)의 시카고는 초고층 건물과 비행기, 고가 철도가 있는 아주 활기찬 도시이다. 아릭소의 협곡을 비행하는 것보다 시카고의 거리를 비행하는 일이 더 위험하다.



## 잃어버린 도시(Lost City)

이 넓은 땅에 대해서는 위험하다는 것 외에는 알려진 것이 별로 없다. 잃어버린 도시 곳곳에는 비행기가 비행할 수 있을 정도로 큰 터널이 있다. 심지어 이 터널 안에서 길을 잃을 수도 있다.





## 비행기

현재 북아메리카에서는 모든 사람이 비행기를 타고 다니는 것 같다. 도로와 철도가 없기 때문에 비행기가 최상의 운송 수단이 되었다. 특히 한 나라에서 다른 나라로 이동할 때는 필수적이다.

모든 해적 일당, 시민군 및 국가는 특정 기종의 비행기를 선호하는 경향이 있다. 레드스컬 일당은 브리간드를 선호하고, 헐리우드 국가는 파이어브랜드를 선호하고, 나바호 족은 퓨리와 데저트 폭스를 선호한다. 하늘에서 이러한 비행기와 마주치면 조종사가 어느 단체의 소속인지 대강 짐작할 수 있다.

항공기에는 전투기, 요격기, 켈러의 세 종류가 있다. 각 항공기 종류 별로 적합한 임무가 있으며 같은 종류라도 여러 기종 중에서 선택할 수 있다. 다음은 비행기에 대한 기본적인 조언이다. 모든 비행기에 대한 설명이 있지는 않지만 전반적인 개념은 이해할 수 있을 것이다. 그리고 나머지는 비행을 하면서 직접 알아내야 한다.

### 전투기

포춘 헌터스가 공중전에서 가장 선호하는 비행기로 적과의 교전에서 최고의 성능을 발휘한다. 전투기는 거의 모든 용도에 적합한 항공기다. 따라서 해적으로 명성을 쌓을 수록 더 많은 종류의 전투기를 소유하게 될 것이다. 맞보기로 몇 가지만 소개하겠다.

#### 디베스테이터(Devastator)

나의 디베스테이터는 휴 항공사에서 제조한 전투 폭격기로 1932년 처음 공개될 당시에는 파격적인 디자인의 비행기였다. 이 비행기의 프로펠러(“추진기”라고 함)는 기체 뒷부분에 있고 승강하는 기체의 앞부분에 있다. 꼬리 날개가 없는 대신 날개 밑에 달린 방향타로 방향 회전을 돕는다. 모양은 이상하지만 비행 능력은 아주 우수하다.



- 1번 무기: 기관총 4문
- 2번 무기: 마그네틱 로켓

### 전투기의 특징

기종	속도	회전 능력	화력	장점/단점
디베스테이터	우수	우수	우수	매우 우수한 기종의 다목적 전투기

### 요격기의 특징

기종	속도	회전 능력	화력	장점/단점
데저트 폭스	매우 우수	양호	우수	속도는 매우 빠르지만 회전이 느림

### 켈러의 특징

기종	속도	회전 능력	화력	장점/단점
브리간드	양호	양호	매우 우수	기체의 뒤에 있는 무기가 이 비행기의 최대 장점이다. 브리간드를 상대로 싸우고 있다면 이러한 후방 무기에 주의해야 한다.

### 요격기

하늘에서 가장 빠른 비행기다. 화력과 기동성은 약간 떨어지지만 속도로 모든 것을 보완하는 기종이다.

#### 데저트 폭스(Desert Fox)

데저트 폭스는 빠른 속도와 화력을 모두 갖춘 기종이다. 이 비행기는 지면을 미끄러지듯이 빠른 속도로 날아가 적의 채 알아차리기 전에 격추시킬 수 있다.

- 1번 무기: 기관총 4문
- 2번 무기: 마그네틱 로켓



## 젍킬러

이 기종은 그야말로 쇠덩어리다. 빠른 속력을 내거나 예리한 각도로 회전하지는 못하지만 격추하기가 거의 불가능하고 화력이 상당하다. 이를 그대로 비행선의 천적이다.

### 브리간드(Brigand)

브리간드는 안정성이 높고 구조가 튼튼해서 인기있는 기종이다. 작지만 무겁고 견고하게 잘 만들어져 있다. 기체 앞부분 뿐만 아니라 뒷부분에도 무기가 있어서 브리간드를 추격하기란 쉽지 않다. 브리간드를 추적할 경우에는 브리간드의 5시 방향을 유지하면서 추적하는 것이 안전하다. 브리간드를 조종하는 경우에는 후방에 있는 무기가 상당히 유용할 것이다.



1번 무기: 캐논 4문

2번 무기: 컨큐션 로켓

## 특수 비행기

특별한 기능 때문에 분류하기 어려운 비행기들이 있다. 그 중에서 내가 좋아하는 기종 두 개를 소개한다.

### 미니 자이로(Mini Gyro)

이 작은 비행기는 대부분의 해적이 생각하는 것보다 훨씬 위협적이다. 일단 화력은 약하지만 회전력이 매우 뛰어나다. 속도가 느려서 쉽게 따라잡을 수는 있지만 정확히 조준해서 맞추기는 어렵다. 게다가 스나이퍼 기능도 매우 뛰어나다. 그래서 결국 제대로 조준



한 번 못해 보고 빙글빙글 주위를 도는 미니 자이로에게 당하게 되는 것이다. 하지만 제대로 조준하여 맞추기만 하면 단 몇 발로 완전히 박살낼 수 있다.

1번 무기: 기관총 2문

2번 무기: 스나이퍼 캐논

### 수상 비행기(Sea Plane)

수상 비행기는 티보독이 좋아하는 기종으로 용도가 매우 다양하다. 특히 선박을 탈취하거나 해안 경비대를 무력화하는 등의 수상 작전에 유용한 비행기다. 높은 파도의 바다를 건너 낼 정도로 튼튼하면서도 공중전을 무리 없이 수행할 정도로 재빠르다. 그 큰 비행선을 한두 대 격추한 적도 있다고 한다.



1번 무기: 캐논 2문

2번 무기: 삼연발 미사일

## 그 밖의 비행기에 관하여

임무 수행 중에 자신의 비행기를 업그레이드하거나 다른 비행기를 훔쳐 탈 수 있다.



비행기를 훔치는 것은 아주 간단하다. 일단 비행기가 있는 곳에서 깜박이는 아이콘을 찾는다. 그런 다음 가까이 접근하여 X 단추를 누르면 새 비행기로 갈아탈 수 있다!



업그레이드하는 것도 아주 간단하다. 임무 중에 업그레이드 토큰을 쉽게 획득할 수 있으며 임무 완수에 대한 보상으로도 업그레이드 토큰을 획득할 수 있다. 이 업그레이드 토큰과 현금을 가지고 판도라로 가서 비행기를 업그레이드하면 된다.

## 비행 방법


포춘 헌터스의 모든 동료는 숙련된 비행사다. 사실, 출입문만큼 좁은 협곡 사이를 고속으로 비행하다 보면 숙련된 비행사가 될 수밖에 없다. 그러나 정말 훌륭한 조종사는 타고나는 것이다. 비행기 조종은 생각보다 쉽다. 그냥 목적지까지 비행기를 끌고 가기만 하면 된다. **Y** 단추를 눌러 잠시 속력을 높일 수도 있고 **B** 단추를 눌러 에어 브레이크로 속력을 낮출 수도 있다. 적기의 추격을 받는 경우에는 특수 비행 기술을 시도할 수 있다(아래 참조). 이것이 전부다. 참, 큰 돈을 벌기 위해 위험을 감수할 수 있는 배짱도 필요하다. 하기가 이것은 모든 해적의 기본일 테지만 말이다.


### 특수 비행 기술 뽐내기

최고의 비행사가 되고 싶으면 특수 비행 기술을 몇 가지 시도해 보라. 목숨을 건 롤, 자주 쓰이는 임펠만 회전 등 위험에서 벗어나기 위한 여러 가지 기술이 있다. 오른쪽 엄지스틱을 클릭하고 여러 방향으로 움직이면 된다. 엄지스틱을 움직이는 방향에 따라 다양한 비행 기술이 가능하다. 자, 한 번 시도해 보자!

### 팁


- 공중전에서 **B** 단추를 누르면 보다 빠르게 회전할 수 있다. 하지만 브레이크를 계속 누르고 있어서는 안 된다. **B** 단추를 한두 번 정도 가볍게 누른 다음 적을 조준해야 한다.
- 적기가 뒤에 있으면 임펠만 회전을 사용하여 적기 뒤로 돌아간다. 오른쪽 엄지스틱을 클릭하고 움직이면 된다.
- 협곡이나 빌딩 사이를 통과하거나 다른 비행기를 끼고 돌 때와 같이 좁은 지역에서 비행기를 회전하는 것을 두려워해서는 안 된다. 오른쪽 엄지스틱을 사용하여 비행기를 회전할 수 있다.


 이 아이콘이 있는 곳을 비행하면 비행기의 장갑이 회복됩니다.


 정비소 아이콘이 있는 곳으로 가면 비행기를 수리하거나 정비할 수 있습니다.


## 2번 무기


평범한 비행기에 만족할 해적은 없다. 따라서 비행기의 성능을 향상시켜야 한다. 온이 종게도 파젠바인더 박사가 아주 멋진 것을 개발했다. 덕분에 비행기마다 고유한 2번 무기를 장착할 수 있게 되었다. 2번 무기의 특징은 비행기를 선택할 때 파악할 수 있다. 탄약이 떨어지면 낙하산에 달려 있는 탄약 상자를 획득하면 된다. 풍선이 있는 곳으로 비행해 가면 탄약이 자동으로 보충된다. 2번 무기는 모양과 색상으로 구분할 수 있다. 각각 사용 횟수가 제한되어 있기 때문에 신중히 사용해야 한다.

 **파이어볼 캐논(Fireball cannon)** 커다란 불을 내뿜어서 적 비행기를 태운다. 적 비행기는 수 초간 불타면서 피해를 입는다.

 **테슬라 캐논(Tesla Cannon)** 전기를 띤 구체를 발사하는 무기로 기체의 전기 시스템에 과부하를 일으켜 피해를 입힌다.

 **로켓 스웜(Rocket Swarm)** 작은 로켓으로 이루어진 무기로 정확히 조준할 경우 동시에 여러 적기에 피해를 입힐 수 있다.

 **컨큐션 로켓(Concussion Rockets)** 사용하기 까다롭지만 거대한 폭발로 여러 목표물에 피해를 입힐 수 있는 강력한 탄두를 장착한 무기다.

 **재장전** 이 아이콘이 있는 곳을 비행하면 탄약이 보충된다.

## AA 건

때로는 비행기보다 지상의 강력한 대공포가 더 임무에 적합할 때가 있다. AA 건은 위치를 사수하면서 적기를 처리하는 데 매우 효과적이다. 직접 사용할 수 있는 AA 건이 있는가 하면 우리 비행기를 공격하기만 하는 AA 건도 있다.

동작	컨트롤	이동
왼쪽 조준	왼쪽 엄지스틱	왼쪽으로 이동
오른쪽 조준	왼쪽 엄지스틱	오른쪽으로 이동
위쪽 조준	왼쪽 엄지스틱	뒤로 당기기
아래쪽 조준	왼쪽 엄지스틱	앞으로 밀기
다음 무기	B 단추	다음 대공포 선택
이전 무기	Y 단추	이전 대공포 선택
줌 모드	A 단추	확대
무기 발사	오른쪽 트리거	1번 무기 발사
대공포에서 나오기	X 단추	대공포에서 나오기



## Xbox Live!

### Crimson Skies를 Xbox Live에서도 즐길 수 있다

Xbox Live™는 고속 인터넷 게임 커뮤니티로서 게이머 ID를 만들고, 친구를 등록할 수 있습니다. 등록된 친구가 온라인일 때 초대해서 실시간으로 얘기를 나누면서 함께 게임할 수 있습니다.

### Crimson Skies 콘텐츠 다운로드

Xbox Live 계정이 있으면 새로운 레벨, 임무, 무기, 자동차와 같은 최신 콘텐츠를 Xbox 본체에 다운로드 할 수 있습니다.

### Xbox Live에 연결하기

Crimson Skies의 최신 온라인 콘텐츠를 다운 받으려면 Xbox 본체를 인터넷에 연결한 후 Xbox Live 서비스에 등록해야 합니다. Xbox Live 사이트는 [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)입니다.

## 멀티 플레이

혼자 비행하는 것도 재미있지만 친구와 함께 또는 친구를 상대로 비행하는 것이 훨씬 재미있습니다. Crimson Skies: High Road to Revenge(크림스 스카이: 창공의 복수) 멀티 플레이 게임을 통해 상대를 물리쳐 보십시오!

### 세 가지 방법

다음과 같은 방법으로 다른 플레이어와 함께 게임을 즐길 수 있습니다.

#### Xbox Live!

총 16대의 Xbox에서 최대 16명의 플레이어가 함께 게임을 즐길 수 있습니다. 한 대의 Xbox에 2명의 플레이어까지 가능합니다. 초고속 인터넷 서비스와 Xbox Live 계정이 필요합니다.

#### 시스템 연결

두 대의 Xbox를 바로 연결해 주는 시스템 연결 또는 크로스오버 이더넷 케이블을 사용하여 다른 플레이어와 게임을 즐길 수 있습니다.

#### 화면 분할

대전 게임을 할 수 있습니다. 멀티 플레이 메뉴의 해당 명령을 사용하십시오.

### Xbox Live에 로그인

Xbox Live에 로그인할 준비가 되면 주 메뉴에서 **멀티 플레이**를 선택하고 **Xbox Live**를 선택합니다. 그런 다음 로그인할 각 플레이어가 자신의 사용자 프로필과 Xbox Live ID를 선택합니다. 적어도 한 명의 플레이어는 유효한 Xbox Live 계정을 선택해야 합니다. 그러면 다른 플레이어 한 명이 게스트로 로그인할 수 있습니다. 대신 게스트는 음성 기능을 사용할 수 없습니다. 모든 플레이어가 프로필과 계정을 선택했다면 **A** 단추를 눌러 로그인하고 게임 대기실로 들어갑니다.

### 대기실로 이동

게임 대기실 화면에서 몇 가지 옵션이 있습니다.

**참고:** 대기실에서 **B** 단추를 누르면 게임이 종료됩니다. 한 대의 Xbox에서 여러 명이 게임을 하는 경우 **검정색** 단추를 누르면 이 Xbox로 게임을 하는 모든 플레이어가 게임에서 빠져 나옵니다.

#### 퀵 매치 검색

게임 유형을 지정하여 상대 플레이어를 바로 찾습니다.

<b>옵티 매치™ 검색</b>	원하는 옵션을 지정하여 가장 알맞은 게임을 찾습니다.
<b>게임 만들기</b>	게임을 만들고 호스트합니다.
<b>친구 목록</b>	현재 친구 목록을 보고 친구의 온라인 상태를 확인하거나 친구를 게임에 초대합니다.
<b>통계</b>	지금까지 플레이한 게임의 통계를 봅니다.
<b>콘텐츠 다운로드</b>	새 비행기나 지도 같은 새로운 콘텐츠를 다운로드합니다.
<b>로그아웃</b>	게임 세션을 끝내고 Xbox Live에서 로그아웃합니다.
<b>온라인 옵션</b>	플레이어 상태나 기타 옵션을 설정합니다.

## 음성 기능

Xbox 커뮤니케이터를 사용하여 온라인상에서 게임하는 동안 다른 플레이어와 대화할 수 있습니다. 자세한 내용은 Xbox 커뮤니케이터와 함께 제공된 설명서를 참고하십시오.

## 친구 목록

친구 목록에 다른 플레이어를 100명까지 추가할 수 있습니다. 친구를 초대하거나 친구로부터 초대 받을 수 있고 친구의 로그인 여부를 확인할 수 있으며 어떤 게임을 하고 있는 지도 알 수 있습니다.

### 친구 목록에 플레이어를 추가하려면

1. 메뉴에서 게임 대기실로 이동합니다.
2. **Y** 단추를 눌러 플레이어 옵션 메뉴를 표시합니다.
3. 친구 목록에 추가할 사람을 강조 표시하고 **A** 단추를 누릅니다.
4. 옵션 목록에서 **친구 요청 보내기**를 선택합니다.

### 플레이어의 음성을 듣지 않으려면

1. 플레이어 목록에서 음소거 상태로 설정할 플레이어를 선택합니다.
2. **A** 단추를 눌러 옵션을 표시합니다.
3. 음성 설정에서 음소거를 **켜기**로 변경합니다.

## 친구를 게임에 초대하려면

1. **X** 단추를 눌러 친구 메뉴로 이동합니다.
2. **A** 단추를 눌러 옵션 메뉴로 이동합니다.
3. **친구를 게임에 초대**를 선택하고 **A** 단추를 누릅니다.
4. 친구 이름을 강조 표시하고 **X** 단추를 눌러 초대합니다.
5. 초대한 친구를 모두 선택하고 **A** 단추를 누릅니다.
6. **B** 단추를 눌러 친구 메뉴로 돌아갑니다.
7. **B** 단추를 다시 한 번 눌러 대기실로 돌아갑니다.

## 게임 선택

가장 좋아하는 게임을 선택합니다. 다른 비행기를 격추하거나 물건을 훔치거나 다른 조종사와 협력하는 등 원하는 게임을 즐길 수 있습니다.



**공중전:** 모든 플레이어가 서로를 격추하는 게임입니다. 다른 플레이어를 격추시키면 1점을 얻지만 자신이 추락하면 1점을 잃습니다. 정해진 점수를 가장 먼저 얻거나 제한 시간이 다 되었을 때 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

**팀 공중전:** 적 비행기를 격추해야 합니다. 단, 같은 팀을 공격하지 않도록 주의하십시오. 적을 추락시키면 1점을 얻지만 자폭하거나 같은 팀을 격추시키면 1점을 잃습니다. 정해진 점수를 가장 먼저 얻거나 제한 시간이 다 되었을 때 점수가 가장 높은 팀이 승리합니다.

**깃발 뺏기:** 상대 팀의 깃발을 빼앗아 기지로 가져와야 합니다. 점수를 올리는 유일한 방법은 적 깃발을 빼앗는 것입니다. 정해진 점수를 가장 먼저 얻거나 제한 시간이 다 되었을 때 점수가 가장 높은 팀이 승리합니다.

**수송전:** 유물을 손에 넣으면 타이머가 작동하기 시작합니다. 다른 플레이어도 모두 유물을 노리고 있으니 조심해야 합니다. 유물을 손에 넣고 있는 동안의 시간이 점수로 기록되는 것입니다. 정해진 시간을 가장 먼저 채우거나 제한 시간이 다 되었을 때 가장 많은 시간을 기록한 플레이어가 승리합니다.

**팀 수송전:** 자신의 팀이 유물을 손에 넣으면 타이머가 작동하기 시작합니다. 유물을 가지고 오랜 시간을 버티거나 유물을 가지고 있는 팀 동료를 보호해야 합니다. 정해진 시간을 가장 먼저 채우거나 제한 시간이 다 되었을 때 가장 많은 시간을 기록한 팀이 승리합니다.



**와일드 치킨:** 공중에서 헤매고 있는 닭을 잡아야 합니다. 다른 팀의 비행기를 격추시켜도 약간의 점수를 얻을 수 있지만 닭을 잡아야 큰 점수를 얻을 수 있습니다. 닭이 있는 곳을 비행하여 잡은 후 기지로 돌아오면 점수를 얻습니다. 제한 시간이 다 되었을 때 점수가 가장 높은 팀이 승리합니다.

## 맵 종류 및 추천 게임

아무런 목적이나 생각 없이 하늘을 마냥 비행해서는 안 됩니다. 다음은

각 맵에 대한 설명입니다. 여러 가지 게임이 가능하지만 특히 추천할 만한 게임도 함께 소개합니다.

### 씨헤이븐

여러 개의 작은 섬들로 둘러싸인 거대한 분화구 주위를 달빛을 맞으며 비행해 보십시오.

**추천 게임: 와일드 치킨!**

### 아리소

깊은 협곡이 특징인 이 넓은 지역에서 가장 눈에 띄는 것은 날개 달린 거대한 석상입니다.

**추천 게임: 공중전!**

### 잃어버린 도시

거대한 석상, 공룡의 뼈, 머리 모양의 조각, 잃어버린 사원 등이 있는 잃어버린 도시의 커다란 동굴 속을 비행해 보십시오.

**추천 게임: 깃발 뺏기!**

### 시카고

초고층 빌딩 사이를 비행해야 합니다. 뒤에서 추격하는 적은 물론 초고층 빌딩의 벽에 부딪히지 않도록 주의하십시오.

**추천 게임: 수송전!**

### 바람의 도시

폭풍이 몰아치는 어두운 밤 속을 비행합니다. 짙은 안개, 적의 사격, 갑작스런 번개에 주의하십시오.

**추천 게임: 깃발 뺏기!**

## 이륙!

여러분은 이미 숙련된 조종사로서 이륙 준비를 모두 마쳤습니다. 분명히 해적단 활동을 즐기게 될 것입니다. 언제든지 무기를 사용할 수 있도록 준비하고 자신의 비행기를 최적의 상태로 유지하십시오. 도움이나 조연이 필요하면 언제든지 판도라나 정비소에 들르십시오. 자! 이제 모험이 시작됩니다.

# Xbox 컨트롤러 설명

**왼쪽 트리거**

2번 무기  
2번 무기 발사

**오른쪽 트리거**

1번 무기  
1번 무기 발사

**왼쪽 엄지스틱**

비행  
비행기 조종

**동작**

해당 동작 수행

**부스터**

부스터 사용  
(연료 소진 시 기체 이상!)

**브레이크**

비행 속도 감속

**줌 모드**

저격 모드  
(AA 건, 미니 자이로)

**검정색 단추**

공격자 보기

**흰색 단추**

브로드캐스트  
(멀티 플레이)

**BACK 단추**

**START 단추**

**방향 패드**

시점 전환

**오른쪽 엄지스틱**

롤 및 특수 비행  
(클릭)





# HUD(Heads Up Display)

## 장갑

기체의 손상 상태를 표시합니다. 장갑 눈금이 0이 되면 기체가 폭발합니다.

## 조준점

목표물 조준을 도와 줍니다. 파란색으로 표시되는 대상은 격추해서는 안 됩니다.

## 조준 상자

사정 거리에 있는 적을 강조 표시합니다.

## 목표

현재 목표물을 표시합니다.

## 2번 무기

장착된 무기 종류와 발사 가능한 수를 표시합니다.



# 제작진

## Project Leads

**Group Lead:** Jim Deal  
**Producer/Program Manager:** Sean Gilmour  
**Design Lead:** Bill Morrison  
**Art Director:** Robert Olson  
**Cinematics/Story Lead:** Matt Brunner  
**Development Lead:** Jim Napier  
**Audio Lead:** David Henry  
**Test Lead:** Doug Jelen  
**User Testing Lead:** Jason Schklar  
**User Experience Lead:** Caitlin Sullivan  
**Marketing PM:** Darren Trencher

## Studio Leads

**FASA Studio Manager:** Dave Luehmann  
**Group Program Manager:** Mitch Gitelman  
**Development Manager:** John Yovin  
**Test Manager:** James Mayo  
**Group Art Director:** Heinz Schuller  
**Product Planning:** Jon Kimmich  
**Lead Marketing PM:** David Reid  
**Admin. Ass'ts.:** Natalie French, O'Mara Alexander

## Art

Mike Barrette  
 Lawrence Brown ●  
 David Choi ●  
 Stephen Daniele  
 Elijah Evenson ●  
 Allen Freeman ●  
 Irvin Gee  
 Kevin Hanna  
 John Hermanowski  
 Eric Kruske  
 Derrick Moore ●  
 Gordon Nealy  
 Mark Nelson ●  
 Mark Selander  
 Patrick Shettlesworth  
 Fahmi Sjarief ●  
 Robert Standlee ●  
 Robert Stein  
 Taylor Stewart ●  
 Judy Tallant ●  
 Marvin Washington ●

## Cinematics/Animation

Charles Anderson  
 Kasey Quevedo ●  
 Randy Reeves

## Pre-rendered Cinematics

Blur Studio Inc.

## Effects

Michael Bray ●  
 Jef Johnstone

## Script/Story

Jeff Howell ●

## Designers

David Abzug  
 David Bennett ●  
 Christopher Blohm  
 Dan Carver  
 Tim Huntsman  
 Paolo Malabuyo  
 Sage Merrill  
 Kevin Myers ●  
 Jose Perez  
 Brian Yeung ●

## Development

John Anderson  
 Dan Foy  
 Nicolas Gauvin  
 Peter Giokaris  
 Patrick Schreiber

## Testing

Paul Grimes  
 Matt Kellner ○  
 Brian Moore ○  
 Jeff Palmer ○  
 Paul Shinoda  
 Pete Stephens ○  
 Matt Alderman  
 Sid Patel

## User Testing

**Group Lead:** Michael Medlock  
**Project Lead:** Keith Steury

## Project Support

Scott Hirnle  
 Steve Kastner

## Localization

### Localization Product Managers:

Clare Brodie ○  
 Jason Olson ○  
 Lief Thompson

### Localization (Korea)

Ji Young Kim  
 Kyoung Ho Han  
 Yoon Hee Jung  
 Kyung Ae Lee  
 Dong Ah Kim  
 Suk Hyun Yi

## User Experience

**Writers:** Eric Haddock ○  
 Jack Turk, Kit Warfield  
**Editor:** Laura Hamilton  
**Manual Design:**  
 Todd Lubsen, Carol Walter ○

## Audio

**Composer:** Stan LePard  
**Voice Casting:** Blindlight LLC  
**Talent:**  
 Nathan - Tim Omundson  
 Betty - Tasia Valenza  
 Maria - Mika Futterman  
 Big John - Wally Wingert  
 Kahn - Keith Szarabjka  
 VonEssen - Charles Dennis  
 Doc Fassenbeinder - Neil Ross  
 Thibodeaux - Jimmie Woods

● = ArtSource

○ = Volt

● = S&T OnSite

● = Kelly Services, Inc.

## Special Thanks:

Marty Blaker, Vic Bonilla, Rob Brown, Hal Bryan, Jacky Chan, Sam Charchian, Craig Cook, Tim Duzmal, Shawn Firminger, Michelle Gamba, Richard Gardner, John Hansen, Christine Hill, Steve Lacey, James Miller ●, Ray Patrick, Mike Pondsmith, Marcus Pregent ●, Michelle Schultz-Schroud, Andrew Silverman, Todd Squire, Keith Steury, Greg Swanson, Eric Trautmann, Jo Tyo, Jim Veevaert, Jeannie Voirin, Jordan Weisman, Matt Whiting, WizKids, Carla Woo ●, Tony Zander, Zygote, the Localization teams in Dublin, Tokyo, Seoul, and Taipei, and Lionbridge.

## 한국에서 구입한 Xbox Live 게임 소프트웨어(“게임”)를 위한 제한 보증서

### 보증

Microsoft Corporation(“Microsoft”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 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 영입용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 아니합니다.

### 6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 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. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 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 Microsoft, 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, Microsoft, 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, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

• 대한민국: 00368 440 0090(수신자 부담)

## Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련에 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090  
(월~금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 관리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 분안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유 할 수도 있습니다. 서면 사용자 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© & © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, OptiMatch, Xbox, Xbox Live, Xbox 및 Xbox Live 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.



Manufactured under license from Dolby Laboratories.  
Uses Bink Video. © Copyright 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.